

E-MAGAZINE





2005 05
电软视点 并购与独占—美国大厂的独裁野心与霸道策略！
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
钻地小子迷你
赠品① 卷尺
电击收藏
光盘 赠品②
电玩通
赠品③ 快报
新作无双！春季关注游戏热报！
三国无双4
永恒传说PSP
胜利十一人8 在线革命
火炎纹章 苍炎的轨迹
狂热摔跤21
诺拉斯战士・重返战线
电击收藏十档节目精彩60'
生化危机4 制作人访谈
游戏革命（全新栏目闪亮出击）
GT4新丁短期速成班
光环2、合金3穿版最速
春季新作・绝断完美攻略
义经英雄传
TO HEART 2
决战3/实况力量职业棒球11/DQ&FF 富有街SP/魔女的女儿/片神名/古惑狼5/世界传说 换装迷宫3/第一神拳 全明星
期待的视野！新一年大事件！
XBOX2
口袋妖怪钻石
PS2版生化危机4
IQUE新家用机
马里奥128
破胆・狂爆・恐怖手notes
biohazard 生化危机4
小说剧本/扫荡式研究/全敌人弱点
全BOSS压制技巧/彻底大攻略！
电子游戏综合情报志
总152期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
9 771006 503000 05

电子游戏软件

Vol.152 2005 / 5

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆
联系地址：北京 81-88信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472919-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177
广告部电话：010-64472920 64472180
广告联系人：佟晨 武小姐
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印　　刷：北京新华印刷厂
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1008-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0056号

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

“咱们”的电软

前不久编辑部搬了个新家，北斗也从以前的犄角旮旯里搬出来当起了“看门人甲”，同时，桌上也多了一台电话分机，顺带兼任接线员的角色。于是，每天都能接到很多读者打过来的电话，尤以某天下午接到的一个读者电话最让我感动，因为通话过程自始至终这位读者朋友都以“咱们电软”来称呼杂志……“咱们电软”，好亲切的称呼啊。

和很多读者朋友一样，北斗在来到编辑部之前也是《电软》的忠实读者之一，从创刊号开始就一期都没落下过。对我而言，电软编辑部一直就是心目中的圣地，而众小编们也是接近神一样的存在，说出来不怕大家笑话，当初考大学填志愿的时候之所以选择来北京并不是因为它是首都，而是因为这里有众多的游戏店和自己最喜爱的电软杂志社。也曾经为了在杂志社门口照相留念大老远的从郊区骑自行车在花市（那时候电软的地址）附近迷宫一般的小巷之中苦寻数次。之后来电软面试时看见某扎着个小辫的长发男子自称是风林时，吃惊得差点连下巴都掉了下来——这个假秃头，欺骗了我N年的感情……同时也见到了以前只是在书中出现过的其他各位小编。再以后，北斗的身份就从电软的读者一下转换成了电软的编辑，以前是与编辑交流，现在则是与读者交流。

时光飞逝，转眼电软就已经度过了她的十周年，而我来电软的时间也已经有一年多了。记得之前曾经打算在“周年祭”当天好好庆祝一番，结果当天晚上因为加班至深夜导致回家时小区铁门早已关闭无奈只能翻墙而入，“周年祭”这件事则是在好几天之后才突然回想起来。没办法，和大多数读者朋友想象中电软的小编们似乎只要每天打打游戏写写稿子就行的轻松生活截然相反，我们经常都需要加班到很晚才能休息，游戏的时间也都是忙里偷闲一点一点挤出来的，有时候为了玩久一点就只能把原本就已少得可怜的睡眠时间再次压缩。即使是以生命力比小强还坚韧而号称的本人，也会经常感到疲乏。好在之前就已经有了充分的心理准备，游戏是我的兴趣、游戏是我的工作、游戏也是我的生活，像现在这样，我就已经很满足了……

一年多的时间，对一个编辑不能算短，然而有的时候北斗仍然会产生自己还是读者的错觉。当初面试通过后梦游一般的感觉至今仍然记忆犹新，只有每天上下班时看见门上的“编辑部”三个字，身旁干劲十足的同事以及热心的读者们写来的信件与打来的电话在时刻提醒着自己现在的身份。十年的杂志也许还不够成熟，十年之中的读者却弥足珍贵。电软绝非仅仅只是一款游戏杂志，她更多时候给人的感觉应该是一个值得信赖可以对之说出自己心里话的知己——以前作为一名读者时，我一直都是这么认为，现在作为一名编辑时，我也希望能够做到如此。电软和我们都还有待更多的成长，但我希望，不论何时，我们在称呼电软时，都能在之前加上“咱们”这个亲切的称呼，包括你，也包括我……

□文/北斗

风林

■想了挺长时间，发现自己可说的都是废话，所以往下说的话也很有可能被别人当作废话来看。顺着想下来，心里就开始出现压力了，怎么才能不说废话而都说有用的话，并且杜绝溜须拍马的话，这需要好好想想，而且对于思维正常的人来说也不是每次都能够做到的，有难度，很有难度。在将一切事理都摆明白后，我决定，在这次编辑手札中就不多说废话了，谢谢。

■江苏扬州的“SHINOBI张”读者来信询问：耶秃又跑哪抢小朋友的PSP啦？冤啊！风某一向慈悲为怀，更不要说抢小朋友的PSP，不要说PSP，就算是一个棒棒糖都不曾抢过……况且风某也已经把自己的PSP放凉好一阵子了……

■今年注定又是个安静的春节，去年就很安静，因此无聊后便早早睡了，初一醒过来总感觉把自己丢了，希望今年不会，但也不要再用DVD和游戏来打发了。



■终于入手了NDS的《山脊赛车DS》，兴奋之情溢于言表。当天对风林夸下海口“晚上打穿所有赛道，三天之内挖掘出所有隐藏要素！”如今已经过去两周时间，《山脊》中的最高记录却是风林的！小沛自认赛车水平不差，结果发现原来风林才是真正的“山脊达人”，眼看风林每天玩一小会儿都快通关了，小沛却被卡在第15关死活也过不去，难道我的这盘《山脊》是给风林买的吗？！

■春节快到了，小沛开始为假期搜寻好玩的游戏来度过闲暇时光。当然，家用机的就不找了，因为过年期间也没时间让你坐下来好好玩几个小时，掌机游戏倒是攒了一堆，而且统统是轻松益智型的，特别是《瓦琍太郎运动会》被小沛视为休闲首选，只是每当开始玩的时候总会被女朋友抢走，实在是头痛！

■布诺同学买PSP了，真是让人羡慕，其实他也不是第一个买的，可是他就坐在我背后，每当听到开机的声音，我都有种想转身抢过来的冲动！



2005年1月，对于龙马来说这是一个难以忘记的月份。在自己刚过完生日不到一星期的时间，就如同做梦一般地从一个热血游戏男转职成了游戏老爸，一时间惊喜、兴奋与忙乱一同袭来，不禁有点不知所措。虽然之前已经做好了打算要开始“美少女梦工厂”计划，不过看到可爱的小热血汉的时候也还是感到十分欣喜，以后还是以培养“可以擦叫着喊出必杀技的超级系热血汉”为目标来进行养成吧……在龙马回到编辑部后，看到了不少读者寄来的祝福与问候，有些读者还寄了手链等礼物，实在是令人感动万分，而这份感动，将会成为我今后为了各位读者努力工作的极大动力，谢谢大家！不过最应该感谢的还是编辑部的各位同事，如果不是他们帮我做了那么多工作，我根本没办法安心地看护产后虚弱的老婆，这也让我切实地感受到了电软这个大家庭的温暖，而我也将更加努力地贡献我的一份力量！スイッチ オン！龙马，GO！



■春节快到了，外地的同事们一个个开始蠢蠢欲动，看得月亮也有点心痒痒的，很想找个地方出去玩一玩，可是中国人实在是多，走到哪都是人山人海想躲也躲不了，要知道偶想看的是风景不是人啊！虽然自己也有个哥哥，但我还是要说“支持计划生育！只生一个好！”

■东西的烤白薯、小猴的哈根达斯、雪人的东北床大饼、小棍的奇巧巧克力，突然发现最近抢了不少人的食物，如果继续下去的话最终只有两个结果，被打死或者胖死……不要啊，你们不要再拿美食来诱惑我啦！！

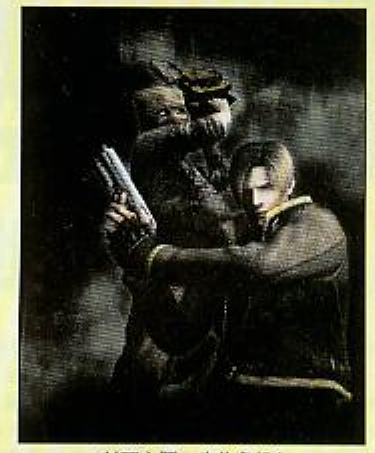
■斧头帮大流行，《功夫》余威作祟，国、粤版全部看过一遍后感觉还是国语似乎更顺耳一点，目前越发敬佩石斑瑜这位神人了！（PS：本周童自荣将在图书大厦为《蓝皮兔的故事》进行签售活动，为了心中尊敬的大师就算是黑皮鼠的故事估计也得买了……）

CONTENTS

资料栏说明

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以便您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体） ⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



封面主题 生化危机4

GAME INDEX

特报 SCOOP 第21届世界业余爱好博览会拉开序幕

前不久，第21届世界业余爱好博览会（WorldHobbyFair）在日本大阪拉开了帷幕。本次展会为日本巡回展览，也就是说大阪一地只是本次活动的开始，其后将会陆续在东京、名古屋、福冈等地举办。这一展会旨在展出各种有关人们业余文化生活的相关产品，而在日本，电视游戏便占据了年轻人业余生活的较大部分，因而这项展览活动也被游戏厂商们用来展示自己的产品，随着规模的不断扩大，不但参展的厂商数量逐渐增多，就连展出的内容分量也越来越重。而且由于其采取巡回展出的形式，所以影响面也较广。参加本次展会的游戏厂商有：任天堂、SCEJ、SQUARE-ENIX 、CAPCOM、NAMCO、KONAMI、世嘉、BANDAI、BANPRESTO、TOMY等，可谓是阵容强大。同时从东京电玩展至今，日本一直缺乏给这些厂商展示的空间，因此本次他们都带来了许多新游戏展示以及提供现场试玩。



任天堂大展"可爱"的魅力

在本次展会中，最火爆的展位就要数任天堂了。而这次在任天堂展出的游戏中几乎都离不开"可爱"这两个字。《马里奥DDR》、《耀西的万有引力》、《触摸卡比》、《口袋妖怪》无不以可爱的游戏人物造型而引来了无数孩子的青睐。在这些任天堂展出的游戏中，数《马里奥DDR》和《口袋妖怪》最受欢迎。《马里奥DDR》是1月初才公布的NGC新作，该作中的角色都是任天堂的经典游戏人物，而游戏的具体开发工作则是交由KONAMI完成。在会场上任天堂专门准备了NGC的专用跳舞毯让玩家提前感受新作的乐趣，不过由于开发还没完成所以只有5首供选曲目，这当中有经典的《超级马里奥》主题音乐以及其他风格清新节奏欢快的歌曲，该作预定今年夏季发售。

口袋妖怪的展示台是会场中最拥挤的地方。虽然本次没有展出新作《口袋妖怪钻石/珍珠》，依旧为NDS的《口袋妖怪DASH》，但是小朋友们还是热情不减。

SCEJ继续PSP当家

由于出货量问题，PSP可说是"积怨已深"。本次展会，SCEJ仍然是以推介PSP游戏为主，看来就是为了用其优良的游戏来给予玩家更多的希望。SCEJ这次展出的作品主要是PSP的《捉猴》，这款作品是该系列的跨机种正统续作，有更多的新奇道具可供使用，不过由于PSP只有左边的类比摇杆，因而在操作方面会与以前有些改变。这款游戏的规则十分简单，不论男女老幼都可以轻松上手，因而在展台附近排队等待试玩的人也非常多。本作将于3月份登陆PSP。



↑SQUARE-ENIX本次大力支持NDS，却把PS2搁在角落，实在让人猜不透SQUARE-ENIX下一步力捧的东家是谁。

至于PS2，索尼这次倒是没费什么力气来做展示。因为其他厂商摆出的也基本都是PS2游戏，这都是对PS2主机最好的宣传。

史艾展台NDS大行其道

NDS在任天堂的展台不过是与NGC平分秋色，但是SQUARE-ENIX却给足了NDS面子。其展区的正面全部被用来展示他们为NDS制作的《半熟英雄》。虽然此前的"任天堂世界Touch! DS"展中就展出过本作，但是当时的开发进度有限，这次的出展才向玩家真正展示了本作的魅力所在。本作的战斗系统"ScratchBattle"是该系列最大的创新，因为要配合NDS独有的双屏机能，所以在战斗时采用了更富有玩家参与性的触摸式操控，而本作的主要游戏方式依旧为传统RPG模式。SQUARE-ENIX还在会场中举办了游戏的比赛活动为这款游戏造势，参加以及优胜者还获得了特制的礼物。这款NDS的《半熟英雄》将于3月24日发售。

被SQUARE-ENIX放在次要位置的有PS2的《王国之心2》、《浪漫沙加～吟游诗人之歌》和《半熟英雄4》，这些游戏也在现场提供试玩，但是明显不如NDS那么受到重视。

NAMCO大打益智牌

NAMCO本次带来的没有火爆的《铁拳5》，而全都是轻松的益智游戏。其重点宣传的就是PS2的新作《块魂2》。在为该作特别设置的展台上不但有块魂王子的COSPLAY表演，也准备了很多试玩机，向观众派发小礼物也使气氛非常活跃。这款新作相比前一代有了较大的改进，场景的设计更加独特，操作方式也做了简化，使整个游戏更加容易上手。该作预定将于今年春季发售。

既然NAMCO本次打出的是益智休闲的旗号，其展出的游戏自然也少不了NDS的《吃豆》和发售不久的《钻地小子 钻地之魂》。特别是《吃豆》这款游戏，因为有着系列最大的改变，所以在现场也受到了参观者极大的关注。

试玩方式最便捷的BANDAI

BANDAI参加本次展会不仅带来了自己制作的游戏，还展出了许多玩具，因此许多小朋友便汇聚在这里。在众多提供试玩的厂商中，BANDAI也是最聪明的一个。他们展出的NDS游戏《流星大战》所采取的试玩方式是现场下载，参观者可以用自己的NDS在展台下载游戏资料来玩，这样自然节省了排队的时间，但是只要关机之后，原本下载的游戏就从掌机的记忆体中消失了。这款《流星大战》将于2月24日发售。

其他游戏新作方面，BANDAI展出了3月24日发售，PS2和NGC同时占有的对战动作游戏《金色的卡修贝尔! 友情组队战2》。这款游戏凭借动画本身的人气，在展会上也有着不错的人缘，特别是喜欢动画的小朋友们。

群星璀璨扮靓会场

本次展会规模空前，众多厂商的加盟使得整个会场热闹非常。各个展台都有自己的看家法宝。世嘉展示了《甲虫王者·虫王》，以及该系列的GBA新作，另外还有PS2的《DuelMasters》提供试玩。CAPCOM展出了PS2的《洛克人X8》和GBA新作《洛克人ZERO4》等多款游戏。KONAMI展示的主要是直接连接电视的游戏机"PLAY-POEMS"系列。BANPRESTO展出了GBA冒险游戏《名侦探柯南：黎明的纪念碑》，以及将于2005年春季发售的TAKARA玩具。本届展会可以说是游戏在唱主角。从众多厂商的不遗余力明显看出，他们都在盼望日本的游戏市场能够重新迸发出激情，再现当年势不可挡的火热场面。

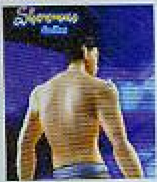
在近期的一次游戏座谈会上，EA展示了由洛杉基研法团队开发的最新3D技术，在加入了渲染特效之后游戏人物显示出了近乎真人的惊人效果。

世嘉经典大作加盟索尼掌机阵营 《莎木》在线版为PSP擂鼓助威

本刊日本专讯　《莎木Online》在宣布登陆PC网络平台之后，日前更有消息称该作的PSP版也将在日后推出。不仅如此，《莎木》的电影版也作为PSP专用影音资料被列入到制作计划当中。不过这两则消息都没有得到证实。

据传此次PSP版的《莎木Online》将采用两种不同的游戏模式，它们分别为"无线局域网络"和"大型平台接入网络"。在"无线局域网络"模式下，玩家可以两人或者多人随意在场景内选择游戏中的一个区域进行合作冒险或者对战格斗。而"大型平台接入网络"的模式将通过无线网络设备以及PC官方软件进行网络接入和控制，在这个模式里，游戏与PC平台上的作品基本相同。





↑一这一次《莎木Online》登陆PSP，充分显示了新掌机拥有不逊于家用机的超强机能，而且这作比起PC版也多出了新的游戏模式，可谓有过之而无不及。

《莎木》的前两作都拥有着非常出色的品质，但是由于硬件的普及问题一直没能有太大的作为。《莎木Online》的游戏品质依然很高，如果真的加盟PSP也许是世嘉的又一次赌注，而这个赌注多半是玩家的一厢情愿。

PSP首款影音UMD光盘公布 《冬季恋歌》吹动掌机韩流

本刊讯　据韩国方面消息，在韩国、日本以及中国都造成极大轰动的韩剧《冬季恋歌》，已经针对PSP推出UMD光盘版本，而且今后还会有一系列的韩剧会登陆到PSP上。

《冬季恋歌》当初在韩国、日本以及中国上映时正值各地盛行"韩流"，该剧在日本的受欢迎情况更是超乎想像。所以这次SCEI会决定将该剧集首个搬上PSP的UMD光盘。SCEI的这个决定不但迎合了当前日本的韩流风潮，其实也是希望能够吸引更多的女性玩家购买PSP，依照目前剧中男主角裴勇俊在日本走红的情况看来，此举应该会收到不错的成效。

SCEI针对PSP掌机影音功能的举措还不只如此，因为SONY目前拥有哥伦比亚和米高梅两家电影公司，所以将来势必还会有大批高质量的影片会在PSP上亮相。另外日本动画界巨头BANDAI公司也表示，今后会将旗下知名卡通《机动战士高达》推出UMD光盘版本。以此看来，PSP的影音播放功能在以后势必会得到巨大的支持。

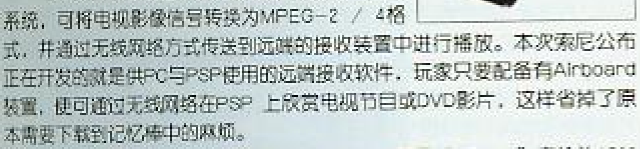


↑韩剧在日本的大受欢迎比其他国家更胜一筹。



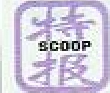
PSP再度扩展多媒体娱乐功能 索尼将开发网络影音接收软件

本刊讯　在日前结束的CES中，索尼对外发表了可供PSP与旗下的无线网络影片播放产品"Airboard"互相连接的软件，这一软件可以让PSP通过Airboard接收无线网络影片资料。



Airboard是索尼所推出的无线网络影片播放系统，可将电视影像信号转换为MPEG-2 / 4格式，并通过无线网络方式传送到远端的接收装置中进行播放。本次索尼公布正在开发的就是供PC与PSP使用的远端接收软件，玩家只要配备有Airboard装置，便可通过无线网络在PSP上欣赏电视节目或DVD影片，这样省掉了原本需要下载到记忆棒中的麻烦。

最新配备有12.1寸遥控液晶屏幕的Airboard产品"LF-X1"定价为1500美元，而最便宜的也要1000美元，同时该接收软件的发售日与价格都尚未公布。看来要享受这一功能的资金投入也是非常可观呢！



Revolution将脱离传统主机路线 岩田聪表示新主机最重视游戏性

本刊日本专讯　日前，在日本举办的通路商说明会上，任天堂社长岩田聪谈及了新主机"Revolution"的一些制作宗旨，那就是更加注重游戏可玩性的基础上使新主机具备超越传统游戏机全新的设计理念。

之前的几次公开场合中，当有人询问到新主机"Revolution"的消息时，岩田聪只是表示新主机的制作理念将不同于以往传统的家用主机，而不会刻意强调主机的性能会有多么不可思议。这也就使玩家更对新主机产生了兴趣。在日前的这场说明会上，岩田聪又谈到了新主机未来的目标，他认为游戏追逐华丽的声光效果并不是正确的路线。所以新主机的宗旨就是要把游戏带回到追求最单纯直接的快乐理念当中。

在听到了岩田聪如此豪气冲天的话语之后，人们对新主机"Revolution"的构造更充满了猜测。估计主机的设计会跳出传统，增加一些全新的游戏方式。新主机会在今年5月的E3展上正式亮相，到时一切就会真相大白了。



ESPN背信弃义投靠阔佬EA 为除心头大患世嘉被逼上绝境

本刊讯　在世嘉与微软联手准备抵抗EA体育游戏之后，EA更做出了夸张的回应。日前他们宣布已经获得了ESPN相关体育游戏的15年独家发行权，世嘉也许将被迫退出这一游戏领域。

根据EA与ESPN达成的协议，在今后的15年内，所有与ESPN相关的电视游戏、PC游戏、掌机游戏甚至手机游戏都将由EA独家制作发行。目前ESPN与世嘉公司的合同将于2006年到期，而EA与ESPN合作的第一款游戏也将于同期上市。从此，ESPN的游戏都会印上EA Sports的标志。



↑2006年后ESPN出品的游戏中再也找不到世嘉公司的标志了。

ESPN是全球最著名的体育传媒网络，涵盖广播电视、报纸、杂志等各种媒体形式。此前与ESPN合作最为紧密的游戏公司就是世嘉，世嘉推出的"ESPN 2K"系列体育游戏一直是EA Sports的心腹大患，此前面对EA的举动世嘉还有招架的余地，如今EA与ESPN的独家合作对于世嘉的体育游戏将会是致命的打击。



网络流传PSP内核升级文件 索尼官方警告该软件存在危险

本刊日本专讯　日前在日本的许多网站流传出了一份可以为PSP内核升级的非官方软件，但是在玩家使用过后，部分主机出现了性能故障。索尼官方对此发布紧急声明，提醒玩家不要擅自对PSP进行升级。

这份流传的系统升级软件号称能为PSP提供以下新功能：语音朗读功能、网络语音聊天功能、新增3款内置游戏、专用电子邮件浏览功能、PSP专用文件处理功能、PSP专用网页浏览器和日程安排等。这些听起来的确十分诱人，难怪有许多玩家都争相下载，但是部分主机在下载之后，不但新功能没有增加，反而连原有功能都不能使用，后果非常严重。



↑一这就是用于进行升级软件的画面，谁不想拥有这些新功能呢？

因此索尼对PSP用户发出警告，不要使用互联网上泄露的升级文件，这个文件是由PSP爱好者从索尼的服务器中得到的，由于该版本的升级文件是索尼内部技术开发人员所使用的，因此缺乏专业知识的玩家还不能直接使用在PSP主机上。

1月20日，久多良木健发布消息说PSP在不远的将来很可能拥有和第3代手机一样的通信功能，甚至今后将给PSP搭载专用的网页浏览软件。



任天堂大幅增加研发费用 斥资220亿迎接次世代战争

本刊讯　为迎接即将到来的新一轮次世代掌机大战，SCE、微软与任天堂都在各自积极备战。不过相对于微软与SCE的种种举动，任天堂似乎显得要沉稳许多。但是日前任天堂宣布将斥巨资用于游戏的研发，至此，三大厂商的针锋相对已经渐入高潮了。

任天堂新主机的侧重面就在于游戏性，有足够多精彩的软件支持主机的销量自然会大幅提高，相反一味追求主机性能的做法反而胜算不高。因此，任天堂决定大幅调高2005年度的研发经费，准备拿出220亿日元用于游戏的研发工作，这一数字比上年增加了40%之多，投资数目之大堪称日本游戏界少有。

不过这些经费并不是专为新主机准备的，其中也包括了NGC、GBA以及NDS的游戏开发费用。任天堂的主机数量众多，增加费用也是情理之中，相信在这之后任天堂应对新一轮主机大战的举措会更加频繁。



PS系列手柄侵权一案终告结束 索尼将为力回馈技术支付版权费

本刊讯　日前，索尼与一家名为Immersion的美国公司因为版权问题的官司纠纷终于宣告完结。最终法院方面判定索尼PS系列手柄的力回馈技术的确负有侵权责任，索尼公司应向Immersion公司支付版权费。



「手柄震动功能竟然会价值8200万美元！

这个官司自去年9月一直审理至今，Immersion公司认为，PS系列Dual Shock手柄的力回馈功能以及对应这一功能的40余款游戏都侵犯了该公司的专利权。因此向法院提起诉讼，并要求索尼因为侵犯专利权而赔偿8200万美元。经过了长达4个月的审理，加利福尼亚州地方法庭已经判处索尼向Immersion支付PS主机以及被列为侵权游戏销售额的1.37%，并从7月1日起按季度向Immersion支付。这意味着索尼每年需要向Immersion支付2700万美元。

此前，因为Immersion公司持有的力回馈专利技术中覆盖了游戏手柄中的震动效果，2002年该公司也因此状告过微软的XBOX。后来微软在2003年7月与Immersion达成庭外和解，同时也向该公司支付了为数不小的版权费，不过这次索尼可不像微软给得那么痛快。



微软笑看未来游戏发展趋势 比尔盖茨畅谈次世代主机目标

本刊美国专讯　微软主席比尔盖茨在做今年CES开幕演说之前，接受了美国媒体记者的采访，采访中他首次谈到了XBOX2未来的发展目标。

比尔盖茨先肯定了XBOX的成绩，认为虽然与PS2存在一定差距，但是就游戏主机自身的设计来说还是非常成功的。XBOX2的目标就是在原有成功经验的基础上进一步扩展市场。主机方面将加入更强大的多媒体功能，包括影片、图像、音乐等的播放浏览，继承更新Xbox Live的网络通讯机能，整合MSN与各式宽频下载功能，以及与PC或者其他基于Windows Media Center技术的家电产品进行连接。以此看来，XBOX2将会朝全方位的多媒体娱乐方向发展，基本理念与PS3相似。



在接受访问之后的CES开幕演说中，比尔盖茨闭口不谈XBOX2的任何消息，但从微软今后的整体规划中可以看出，各项技术更加成熟完善的软硬件资源，将为XBOX2各项娱乐功能提供强大的支持。XBOX2在未来将会扮演人们日常生活中极为重要的多媒体娱乐工具，甚至会是客厅中的必备品。

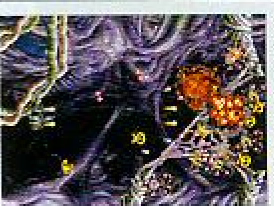


亚洲掌机市场又添新势力 英国主机Gizmondo进军亚太

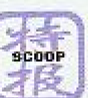
本刊讯　英国生产的Gizmondo掌机对于亚洲的玩家来说一直都是只闻其名，日前据英国娱乐厂商Gizmondo Europe官方网站的消息，不久之后，超过一百多万台的Gizmondo掌机将在澳洲以及亚太地区发售。



Gizmondo Europe已经和这些地区的代理商签署了三份发行合约，其中澳洲、新西兰订购了60万台，中国香港、韩国以及菲律宾则分别订了36万台。在他们所签署的发行合约中，预计在澳洲、新西兰地区以每个月5万台的数量来销售，而中国香港、韩国以及菲律宾则是每个月3万台，以此达到一年之后分别是60万以及36万台的总销量。Gizmondo掌机预计在今年4月份开始出货，这项交易将持续到明年6月。



一这款掌机的性能可以说是介于GBA和NDS之间，游戏的画面已经算是十分精良了，与N-Gage有得一拼。



PSP月产量今年底突破300万 欧版主机公布确切发售消息

本刊日本专讯　1月20日，索尼副社长、SCE社长久多良木健在一次公开的正式场合中宣布，PSP在今年年内的月初货量平均比去年增加100万台，而在年末更将达到300万台。这样，一直困扰着玩家们的PSP缺货问题有望在不远的将来得到彻底解决。

截止到1月20日，PSP总出货量只达到了30万，远远不能满足市场对这款掌机的需求。现在久多良木健公开了这一消息，也算是预先为大家消除顾虑。同时来自索尼内部的消息称，具备手机功能的PSP也正在准备生产当中，估计在不久之后就会上市发售。

在PSP放出一系列消息之后，欧版主机的发售也终于有了眉目。官方预定的时间为1月18日正式在英国等地发售，价格为179.99英镑。并且玩家可以于1月13日开始在许多购物网站预订这款主机。



一开头强劲的势头却被出货量给难住了。

去年年底北美主机供货不足 2004全年游戏销售业绩下降

本刊美国专讯　去年年末，由于北美地区的游戏主机缺货，因此导致了全年销售额下降。在一份美国市场调查机构NPD Group发表的12月份游戏市场调查报告中显示。由于主机缺货，12月份的主机销量大幅下降12%，导致全年主机销量下降了7%。

根据报告中的数据，与去年同期相比，PS2的销量大幅下降50%，软件销量下降了9%；NGC下降30%，软件下降了9%；而XBOX虽然主机销量下降了7%，但是软件却上升了20%；GBA则保持不变，只有软件销量下降了1%。同时，美国的游戏软件厂商也是有喜有忧。去年游戏市场上最大的赢家是Activision和Take-Two，其市场份额分别上升了2.9%和2.5%。THQ市场份额增加了1.4%，Midway保持不变，而Atari减少了1.4%。EA则是最大的输家，市场份额减少了4%。

2004年的惨败并不代表今后仍将继续这样的局面，美国游戏界普遍看好未来的发展趋势，预计2006到2010年的美国游戏市场规模将会增长20%，其中EA与Activision的发展尤其被业内看好。

1月中旬，一家德国网站爆出了N-Gage主机即将停产的消息，面对这种传闻诺基亚给予了坚决的否认说：“面对困难我们绝不会轻言放弃！”



国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 今年的中国游戏市场给人们带来了新的希望，神游将在夏季推出新一代家用游戏机，国内新掌机的拥有量不断上升，而且用联谊的方式增进友谊，台湾的游戏比赛更搬出了超豪华的奖品……



小神游SP设计大赛圣诞谢幕 “娱动神游”拔得头筹终获大奖

本刊讯　由神游公司举办的“中国人的SP 等你来设计——小神游全国SP设计大赛”于去年的圣诞夜正式落下帷幕，本次活动共收到有效设计作品718件，大赛期间共有数十万人参与活动评选，这也是中国电视游戏业的第一次大规模玩家活动。

大赛结束后，得票最多的作品经过评委们的认真审核终于登上了冠军的宝座，这位冠军得主就是来自河南郑州的张崇惠。这位才华横溢的女生不仅拥有靓丽的外表，本次设计的作品也是异常出色。其作品名称为“娱动神游”，主题采用“娱”和“鱼”的谐音确实颇具创意，整体充满了中国特色同时显得一片瑞气祥和。难怪这个作品会得到6087票的支持，的确实至名归。







iQue率先进军次世代领域 神游今年将推超强后续主机

本刊讯　神游公司在推出了小神游SP之后，公司的举措也越发变得频繁了。有消息称神游机的后继机种将会在今年夏季的时候推出，据说新主机的机能大大超过NGC，并且兼容现有NGC游戏。

在先前得到大陆版NDS将在今年3月份推出的消息后，人们就对中国游戏市场赶超世界的脚步充满了信心。如今这一愿望真的就要实现了，在2003年底推出了神游机之后，其后续机种将在今年的6月份左右与中国玩家见面。按照传说中“向下兼容NGC”的说法，相信这款主机的性能绝对高于NGC，并且应该还有自己更高品质的专用软件。现在主机的外形还是一个未解之谜，而且游戏的媒体，以及具体价位等信息也都无从得知，这种低调的做法非常符合神游公司一贯的作风，看来玩家们只有耐心等待颜博士自己来公开这些谜题了，相信到时新主机会给玩家们带来不小的惊喜吧。



朝华联手世嘉共创国内网游品牌 《梦幻之星在线》启动公开测试

本刊讯　1月17日，国内知名IT企业朝华数字娱乐有限公司在北京召开新闻发布会，宣布其代理的世嘉经典游戏大作《梦幻之星在线：蓝色脉冲》将于1月18日正式面向社会各界进行公开测试。

文化部、国家新闻出版署等相关部委领导对此次发布会给予了高度重视，亲临现场并致辞。世嘉SONIC TEAM社长中裕司也亲临现场为观众介绍游戏相关内容。《梦幻之星在线：蓝色脉冲》是世嘉18年经典传承之大作。《梦幻之星》从MD时代开始，就创造了无数的神话，更是SEGA唯一流传至今的角色扮演类游戏。在该产品从2000年首次出现在DC主机上后，多部系列作品分别在DC、GC、Xbox以及PC等平台上发表，到2003年5月底为止累计用户总数达到了80万人，是一款世嘉引以为豪的传世佳作。



先不说这款游戏的品质，单有它的名头就很吸引人了。

索尼斥巨资扩建自身生产规模 奇美电子出让部分LCD生产线

本刊讯　2005年1月7日索尼公司与我国台湾省奇美电子达成协议，奇美电子将其日本子公司IDTech出售给索尼，作为索尼移动产品所需的低温多晶硅（LTPS：Low Temperature PolySilicon）液晶面板的生产基地。Sony公司以大约185亿日元买下了该公司的全部股份。

奇美电子的子公司IDTech是全球TFT LCD的重要领导厂商，其领先业界的产品包括医疗用全球最高分辨率的显示器及高级笔记型计算机用面板等。而索尼于1997年与丰田自动织机股份有限公司合组并设立ST-LCD股份有限公司之后，开始生产移动产品所需要的LTPS液晶面板。随着索尼越来越多的产品需要，他们自然迫切地希望继续扩大生产力，而买下IDTech正是索尼扩张计划的其中之一。

对于此次收购，奇美电子董事长廖锦祥先生表示：“出售IDTech给索尼公司，是基于双方在LCD事业上有密切的合作关系，相信未来新公司将结合IDTech既有的技术优势与索尼公司的卓越经营，顺利达成未来的规划目标。”



《GT4》发售多日热力丝毫不减 SCEH与福特在台举办专项比赛



本刊讯　SCEH于近日宣布，将与福特汽车联合在我国台湾省举办PS2竞速赛车游戏《GT4》的专项比赛活动，“FORD FOCUS CUP GT4 GRAND PRIX”。

本次活动奖品有包括PS2主机以及限量版“NIKE / GT LIMITED EDITION运动鞋”以及“NIKE / GT 夹克衫”等奖项。除此之外，获得冠军的玩家还可以得到超级大奖！那就是价值近70万元的福特FOCUS S 2.0汽车！面对这么有吸引力的大奖，对自己驾驶功力有信心的台湾玩家，绝对要一展身手了。

本次活动预定于1月22日起在台湾省多个地区举办初赛，而最终的决赛则将于2月27日在台北世贸的展示会场举行。另外凡是购入《GT4》游戏的玩家，皆可于初赛活动前一个小时持游戏至现场报名。



国内首届掌机玩家联谊活动举行 NDS、PSP成为玩家沟通的桥梁

本刊讯　1月15日，由PCHOME数字娱乐事业部发起主办的次世代掌机玩家联谊活动在上海成功举办。本次活动是在2004年末新一代掌机NDS、PSP相继面市后，国内首次由媒体组织的，成规模的玩家交流活动。

本次活动被安排在徐家汇的慧谷科技大厦咖啡厅举行。到场的玩家就坐后的第一件事情就是打开自己的掌机，在通过主机的亮相而表明了身份后，玩家间的交流也就开始了，现场的自发交流活动比组织方预想的要自然和丰富得多，这全都仰仗新掌机的无线通信功能。有的NDS玩家通过一盘卡带，利用NDS的一卡多机连线功能在进行《大合奏》游戏。PSP玩家则进行着《大众高尔夫》的无线联网对战。

除了玩家们自发的活动，举办方还安排了PSP《山脊赛车》和NDS《钻地小子》的比赛。现场比赛的氛围，参与更多于竞争，整个活动自始至终都办得非常成功。



日前，上海世嘉在接受本刊记者采访时表示，他们现在对市场采取观望态度，只要条件允许，世嘉会考虑推出新主机。（详情见最新一期《电软DVD》）



服从或者灭亡…游戏业的唯一出路？

特约撰稿人/王发生

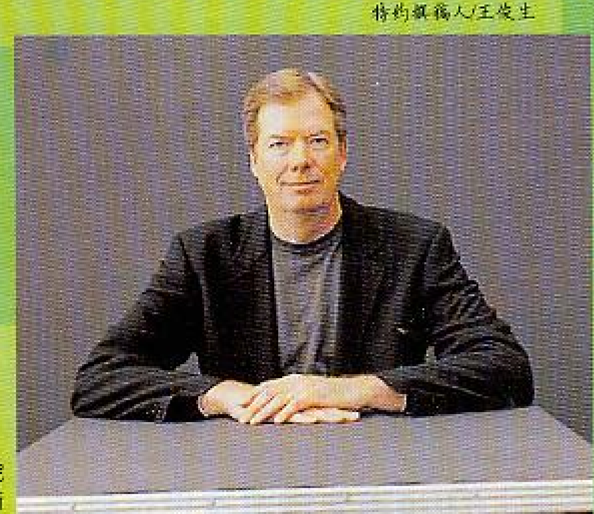
2005年1月17日，全球各大游戏媒体网站上都转载了这么一条消息：世界第一的游戏发行商EA以"无法拒绝的价格"与ESPN体育台最终签约，买断了今后15年ESPN体育游戏制作权。也就是说，曾经依靠ESPN版权与EA SPORTS进行过少许对抗的世嘉和属下的Visual Concept，再一次遭受了沉重的打击。由于整个版权的失却，世嘉或许不得不就此与授权体育游戏告别。

而在此稍早一点的时候，NBA曾经拒绝了EA的独断授权要求。不过NBA的这个举动对EA的整个版权收购计划并没能起到多少影响；之前的NFL10年独断版权加上之后的ESPN15年独断版权，这已足够保证让电子艺界在未来相当长的一段时间里，在美国甚至全世界维持体育类游戏王者的宝座。

版权并不是游戏大鳄的唯一目标。就在2004年圣诞节的前一周，EA宣布将以1亿美元的代价，从荷兰电信巨头手里收购自己主要的竞争对手、世界第二大游戏开发商Ubi公司19.9%的股票。虽然在本文完成之时，这笔买卖还在履行惯常的反垄断审查而尚未最后成交，但结局并不会出人意料——因为"从法律上来看，没有任何理由可以阻止这场交易。"

显然谁都已经看出来，这是一场典型的"恶意收购"。

服从或者灭亡，当EA的履带隆隆地碾过一切的时候，我们不禁开始困惑，这难道就是新世纪游戏行业的唯一出路么？



↑拉里·普罗伯斯特(Larry Probst)1984年加入EA，任销售部副总裁，1990年，EA原总裁霍金斯决定不再介入公司业务后，普罗伯斯特被正式升为总裁职务，并在1991年公司上市后起，EA启动了大规模的收购计划。

扩张与垄断

当EA用这种手段残忍而无情地玩弄自己对手的时候，大概很少有人想到，EA和世嘉曾经是一对多么亲密的战友。我们甚至可以毫不掩饰地说，如果没有EA的帮助，世嘉的家用游戏事业根本就支撑不到今天。

1989年，当世嘉的16位元主机Genesis在美国市场崭露头角的时候，EA当时的总裁霍金斯就看准了这将是一只能够产下金蛋的黑天鹅。霍金斯主动找到世嘉表示愿意与其合作推广Genesis，并很快的于1990年推出了第一款针对Genesis的游戏。

1991年，EA变本加厉，为世嘉制作了9款游戏，这些作品都在美国市场获得了极大的人气和好评，Genesis的销量显著上升，而EA的股票也开始大涨，到了后来，EA全年的营业收入中，竟有超过1/4来自于和世嘉的合作。

Genesis最终在美国与SFC打成平手，世嘉获得了家用游戏历史上第一次也是最后一次的胜利，而这荣耀完全得利于EA。

EA也正是依靠着Genesis的协助，踏出了其全球最大游戏发行商的第一步。

从16位元主机之后，世嘉开始大步滑坡，而EA却越战越勇。由于硬件厂商的竞争日趋激烈，处于争夺焦点的软件商不但炙手可热，更可以翻云覆雨：世嘉SS和DC在北美市场的彻底溃败，在很大程度上就是被EA抛弃的后果。

EA在发展，在扩张，它已经不是昔日的黄毛小伙子。

霍金斯在和世嘉的蜜月刚刚开始之时便离开了电子艺界，接替他的，是哈佛毕业的高材生、EA曾经的市场总监普罗伯斯特。

我们必须承认普罗伯斯特那敏锐的商业嗅觉和预见性，也不得不佩服哈佛商学院对学生的调教有方。如果说霍金斯对世嘉的拜访只是打开了大门的话，那么EA之后在普罗伯斯特的带领下，彻底地踏上了商业化的轨道。

从1991年开始，EA以收购的方式频频出手，获得了一大批开发力量、游戏品牌和游戏授权。从NFL、NBA、NHL、FIFA、F1，到哈里波特、詹姆斯邦德，EA几乎无处不在。凡是能够取得独断授权的，它绝不会分享；凡是有可能分享的，它一定会榜上有名。

在它几乎容量无限的胃中我们可以发现一长串已被人们遗忘的名单：以《上帝也疯狂》、《主题医院》和《地下城守护者》而出名的牛蛙（BullFrog）、以《模拟城市》和《模拟人生》出名的Maxis、以C&C出名的西木头（WestWood）、以《荣誉勋章》出名的DreamWorks Interactive、以《极品飞车》出名的Black Box Game、以《BurnOut》出名的Criterion Software。是的，这些游戏的名字都是那么耳熟能详，但我们已经记不住他们创造者的名字，在我们的脑海中，这些游戏的背后只有一个共同的品牌：

EA，Challenge Everything，Purchase Everything，Conquer Everything。

利弊交织

EA的野心并不是一开始便为人所看透的。它真正开始为玩家所痛恨，是1995年对牛蛙的收购。当时的牛蛙，在PC游戏届是数一数二的具有天才般创意的制作公司，然而这个公司却在落入EA手掌之后，泥土般湮灭乃至消失了，从那以后，牛蛙的名字再也没有为人所提及，它已化为了EA庞大身躯中的一段血脉。

普罗伯斯特明白，创造一个品牌需要太多的时间和精力，而这个市场变化越来越快，也越来越动荡，想要在这个市场中立足、发展，他耗不起这个时间，花不起这样的精力，他不能把宝贵的时间浪费在创意或者冒险当中，所以，他收购。

虽然在绝大多数玩家看来，直到PS2的后期，游戏界才陷入续集续作的汪洋大海之中，但实际上EA早就开始以此打造自己坚固的帝国。普罗伯斯特从来都不想做一个名垂青史的杰作，他所需要的只是一个持久的品牌，所以，一旦有新的游戏在纷纭众生中崭露头角，EA的支票马上便会寄到——这是一笔真正意义上的遣散费，队伍马上会被解散，留下的只是游戏的名字，EA所需要的品牌。

对于绝大多数的制作所来说，这都算得上是一



↑WestWood的即时战略游戏也曾红极一时

个不坏的选择。虽说人也会为了理想而奋斗，但理想遇到后面有很多个零的数字时，通常都会被敲得粉碎。当玩家为失去了Westwood而掉泪的时候，还有无数的独立制作所，争先恐后地伸出手来，谁恐吸引不到EA的目光。

但创造力仍然还是被抹杀了。自从普罗伯斯特掌权之后，EA的核心团队就再也不开发任何原创作品了，甚至就连SubStudio这些外线的队伍，也不得不整天为了那些续集而疲于奔命。这种纯商业化的操作，使得游戏变成了流水线上的产品，使得游戏开发变成了机械的重复，而对于EA来说最大的好处，便是可以在任何它所需要的时候，为这个市场提供一份看起来吃起来还过得去的快餐。

快餐根本不需要创意，连回味都没有必要。快餐的好处是满足人的基本需求，而且随处可见。

EA的这种行为，在相当大的程度上促进了软件产业的高速发展。游戏制作的时间越来越短，市场上所能够看到的游戏产品也越来越多，玩家的选择面越来越大，而他们投入在游戏上的时间也越来越短。

关于最后一点，有人会说Light User本来就视游戏为无物。可这究竟发生在游戏视玩家为无物之后，还是之前？

在20世纪20年代，整个美国一共有181家汽车制造商，但当时最大的三家汽车商结成了同盟：通用、福特和凯迪拉克组成了自己的俱乐部，为了自己的优势地位利用种种方式吞并和打击对手，排除竞争者。没过多久，这三家公司便完成了自己独霸一方的辉煌事业。但由于没有了竞争的环境，他们的进取心也逐渐消失，在这三家公司的垄断下，整个美国市场一片死气沉沉，毫无生机。

然而在日本事情却完全相反。日本九家汽车厂商的规模都得到了一定程度的控制，既没有特别强大的公司，也不允许战略结盟，谁也不能联合别人垄断市场。各个厂商为了能够在竞争激烈的市场中出人头地，大家都想尽办法研发新的技术、开拓新的市场、引进新的设计，日本汽车业的神话，就这么被逼迫出来了。

以汽车产业的现状来给今天的游戏行业做注脚，似乎是一件再合适不过的事情——尽管游戏业想要发展到汽车业这样的规模，还有很长的一段路要走。但我们不得不开始正视垄断将可能给整个市场带来的灾难：想象一下，当这一天来临的时候，作为玩家的你将无从选择，那么，游戏对你来说，还会有趣么？

GameSpy的专栏作家PlanetFargo调侃地写道：EA应当把键盘的锁定键、游戏的跳跃键等等的专利权都去买下来，这样连游戏都不用再开发便能永远坐享其成。这可能成为现实么？不见得。

在服从或者灭亡面前，仍然还有第三个选择：反击。

这便是游戏业的唯一希望。

EA的兼并轨迹

◆1991年，EA以1100万美元收购加拿大温哥华的Distinctive Software有限公司。DS日后便成为EA的加拿大工作室，现被并入EA Sports。DS公司由唐·迈特里克和杰夫·萨姆伯创建于1982年，主攻体育游戏。唐·迈特里克现任EA全球工作室副总裁。

◆1993年，EA收购德克萨斯州奥斯丁的Origin Systems有限公司。就在2004年，OSI宣告解体。作为OSI的一部分，EA巴尔的摩工作室在2000年即被解散。OSI公司由理查德·加利奥特、罗伯特·加利奥特、欧文·加利奥特以及恰克·布伊奇创建于1983年。理查德·加利奥特现为NCSoft北美公司创意总监，罗伯特·加利奥特为NCSoft北美公司首席执行官。

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

◆1995年，EA并购英国萨里的牛蛙（Bullfrog Production）公司。该公司由莱斯·埃德加和彼得·摩利纽克斯创建于1984年，代表作有《主题医院》和《地下城守护者》。彼得·摩利纽克斯现任Lionhead工作室总裁。

◆1996年，EA收购了创建于1982年的Manley & Associates公司，改组为EA西雅图工作室。但在2002年，西雅图工作室解体。

◆1997年，EA斥资1.25亿美元收购加利福尼亚州沃尔纳特克里克的Maxis工作室。2004年，Maxis工作室被关闭，人员迁往EA总部所在地雷德伍德市。Maxis由威尔·赖特和杰夫·布朗创建于1987年，代表作为《模拟城市》和《模拟人生》。

◆1998年，EA收购佛罗里达州奥兰多的Tiburon娱乐公司，后改组为EA Tiburon工作室。Tiburon公司创建于1994年。

◆1998年8月，EA从维真（Virgin）互动娱乐公司手中收购内华达州拉斯维加斯的Westwood Interactive工作室。2003年，Westwood工作室宣告解体。Westwood工作室由贝瑞特·斯派里和路易斯·卡斯特莱创建于1985年，代表作为《命令与征服》。

Westwood
STUDIOS

◆1999年9月，EA收购在线游戏开发商Playnation公司。PlayNation曾为EA设计过一个名为"Tiger Woods 99 Internet Viewer"的软件，该软件可帮助用户监测互联网上进行的高尔夫游戏比赛。

◆1999年11月，EA从新闻集团（NewsCorp）手中收购在线游戏开发商Kesmai公司，以此为基础组建EA互联网业务部，为"美国在线"开发相关内容。Kesmai公司由约翰·泰勒和凯尔顿·弗林创建于1982年。

◆2000年2月，EA从微软和梦工厂（DreamWorks SKG）手中买下Dreamworks Interactive（梦工厂互动）公司。梦工厂互动日后成为EA洛杉矶工作室。梦工厂互动公司由微软和梦工厂合资组建于1995年3月，代表作为《失落的世界：侏罗纪公园》和《荣誉勋章》。

◆2001年，EA收购Pogo公司。Pogo社区现已成为EA网络游戏业务中人气最旺的一块，其收费用户一年前已突破30万人。Pogo公司由埃里克·哈肯伯格创建于1997年，主要运营网络休闲游戏。哈肯伯格现任EA国际网络游戏发行部高级副总裁、EA中国区总裁。

◆2002年，EA收购加拿大温哥华的Black Box Games公司，改组为EA Black Box公司。Black Box Games 公司创建于1998年，代表作就是著名赛车游戏系列《极品飞车》。

◆2003年，EA收购英国利物浦由约翰·怀特创建于1996年的Studio 33公司，后并入EA英国西北工作室。

◆2004年2月，EA收购NuFX公司。NuFX公司由卢·海恩和帕特里克·奎恩创建于1990年，代表作为《NBA街头篮球》。

◆2004年6月，EA从佳能欧洲公司手中买下英国的Criterion Software公司，并获得赛车游戏《Burnout》和游戏开发工具软件Renderware。Criterion 公司作为佳能英国公司的研究部门创建于1992年。

◆2004年10月，EA意图收购法国育碧19.9%的股份，未果……





中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第5期

（统计时间2004年1月7日－1月20日）

本期截至统计日期共收到有效选票1217张

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

和上期相比，这次的电玩榜也有不小的变化，新上榜的几款游戏中好像大部分都是最近电软无双中介绍的作品？上期上榜的几款发售日还是遥遥无期的作品纷纷被取代，看来还是看得见摸的着的东东比较实在。美版生化危机4已经发售，当之无愧的神作！口袋妖怪的魅力果然惊人，尽管目前只知道会在今年内发售（以任天堂一贯的作风来看，似乎跳票的可能性更大），仍然收到了相当多读者朋友的选票支持。只是，不知道NDS版的口袋妖怪会以怎样的形态登场呢？

1 生化危机4



GC ■动作解谜 ■CAPCOM ■2005.1.27

上期 1

游戏美版已经发售，同捆CAPCOM特制的伞；而即将于月底发售的日版则会包含影像特典，两者都相当有收藏价值。

607 计票

2 最终幻想12

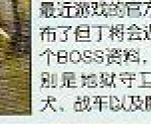
PS2 ■角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■2005年春

上期 2

自去年5月份宣布发售延期以来，最新的发售时间一直没有公布，也无相关宣传放出，看来还得等上不短的时间。

598 计票

3 恶魔猎人3



PS2 ■动作冒险 ■CAPCOM ■2005.2.17

上期 3

最近游戏的官方网站公布了但丁将会遇到的四个BOSS资料，它们分别是地狱守卫、三头犬、战车以及魔女。

534 计票

4 超级机器人大战OG2



PS2 ■战略模拟 ■BANPRESTO ■2005.2.3

上期 4

本作中的休克拜因MK-II可以与新登场的AM GUNNER合体成全新的休克拜因GUNNER，更加让人期待。

517 计票

5 武藏传2・剑圣



GBA ■动作角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■2005年预定

新上榜

这次的制作阵容空前强大，而且游戏已经确定美版先于日版发售，就在今年春天，而日版的具体发售时间还尚未确定。

488 计票



排名	变动	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
6	新上榜	PS2	骑龙者2 封印之红 背德之黑	动作冒险	SQUARE・ENIX	2005年春	465
7	新上榜	PS2	王国之心2	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	发售日未定	463
8	新上榜	PS2	铁拳5	对战格斗	NAMCO	2005年春	437
9	上期 5	GBA	三国志英杰传	战略模拟	KOEI	2005.1.27	402
10	上期 12	NDS	口袋妖怪・钻石/珍珠	角色扮演	NINTENDO	2005年预定	372
11	新上榜	PS2	光明力量NEO	角色扮演	SEGA	2005.3.4	341
12	上期 6	PS2	异兽传说	角色扮演	SQUARE・ENIX	2005.1.27	315
13	上期 11	PS2	伊苏・那比西提之匣	角色扮演	KONAMI	2005.3.10	264
14	新上榜	PS2	忍道 戒	忍术动作	SPIKE	2005年预定	213
15	上期 8	PS2	兽王记	动作游戏	SEGA	2005.1.27	103

★榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：www.vgame.cn

最近有读者询问这两页电玩榜中每次都只有下期的奖品预告，但是不知道每期中奖名单在哪公布。大家也看到了，这里已经没有多余的篇幅，所以每期排行榜的中奖名单都统一摘在P120杂志的最后一页了，还请大家见谅。最近刚发售的生化危机4我斗还没来得及细玩，倒是负责攻略的唯夜和莽菜两位编辑不眠不休的苦战N天归来之后狂赞是神作，说得编辑部内一干人等都已经迫不及待的跃跃欲试。复活传说不知大家通关了没有，老斗个人认为这一作剧情方面稍微企低了些，虽然仍然不失为一款不错的RPG，但作为一款传说作品，似乎少了点以前那种味儿——传说饭们请不要砸我。

日本硬件双周销量统计

机种	PS2	XB	GC	PSP	NDS	SP	GBA
销量	334824	2099	50030	193085	321204	189529	4416

由于前不久PS2上的大作不断，最近一个多月以来PS2主机的单周销量始终保持在十五万上下，在NDS与PSP两款新掌机面前丝毫不落下风。月底日版生化危机4的发售应该会让GC再次火上一把。掌机方面，PSP销量与上期基本持平，倒是NDS只有32万份的销量比起上期下降了一半，估计与最近其上缺少大作有关。

■本期统计时间：2004.12.27－2004.1.9

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

本期GT4取代MGS3登上了最流行排行榜的榜首，赛车类游戏既适合重度玩家每天花费大量的时间加以苦心研究，也可以作为一般玩家茶余饭后抽空放松之作，北斗认识的读者朋友反映，由于平常学习或是工作太忙，每天能抽出来玩游戏的时间太少，只好利用有限的时间跑两圈过过瘾。倒是去年年初发售的逆转裁判3托国内汉化小组推出完全汉化版的功劳登上了本榜，北斗也顺便重温了一遍，汉化素质的确相当之高。

排名	变动	机种	游戏名称	类型	厂商	发售日	计票
1	↑ 上期2	PS2	GT赛车4	赛车游戏	SCE	2004.12.28	633
2	↓ 上期1	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	589
3	↑ 上期14	PS2	决战3	战略模拟	KOEI	2004.12.22	554
4	→ 上期4	PS2	复活传说	角色扮演	NAMCO	2004.12.16	527
5	→ 上期5	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育竞技	KONAMI	2004.8.5	503
6	新上榜	PS2	义经英雄传	动作冒险	FROMSOFTWARE	2005.1.13	485
7	↓ 上期3	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE · ENIX	2004.11.27	451
8	↓ 上期7	GBA	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	NINTENDO	2004.9.16	432
9	新上榜	GBA	逆转裁判3	冒险解谜	CAPCOM	2004.1.23	401
10	↓ 上期6	GBA	洛克人EXE5·布鲁斯之队	动作角色扮演	CAPCOM	2004.12.9	377
11	↓ 上期8	PS2	幻侠乔伊2·暗黑电影之谜	动作冒险	CAPCOM	2004.12.16	358
12	↓ 上期10	GBA	赛尔达传说·不可思议的帽子	动作角色扮演	NINTENDO	2004.11.1	321
13	↓ 上期9	PS2	神乐传说	角色扮演	NAMCO	2004.9.22	303
14	↓ 上期12	GBA	火炎纹章·圣魔之光石	战略模拟	NINTENDO	2004.10.7	231
15	↓ 上期13	PS2	皇牌空战5	飞行模拟	NAMCO	2004.10.21	146

英国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	上榜次数
1	极品飞车：地下狂飙2	PS2	EA	赛车竞速	2004.11.17	5
2	横行霸道·圣安德列斯	PS2	ROCKSTAR	动作冒险	2004.10.26	12
3	辛普森家庭·肇事逃逸	GC	Vivendi	赛车竞速	2003.12.21	64
4	FIFA足球2005	PS2	EA	体育竞技	2004.10.12	15
5	超人特工队	PS2	THQ	动作冒险	2004.10.27	10
6	Pro Evolution Soccer 4	PS2	EA	赛车竞速	2004.11.17	14
7	波斯王子：武者之心	PS2	UBISOFT	动作冒险	2004.11.30	5
8	足球经理2005	PS2	SEGA	策略模拟	2004.11.[illegible]	11
9	使命召唤：尖峰时刻	PS2	Activision	射击游戏	2004.11.[illegible]	7
10	指环王·第三纪	PS2	[illegible]	[illegible]	2004.11.12	11

本期英国家用机游戏排行榜变动最大的两点莫过于光环2的下榜和GC老游戏辛普森家庭的再次上榜并高居第三名了。可见，尽管与亚洲玩家相比，欧洲和美国玩家虽然偏向动作类游戏，但两者还是有区别的。另外，辛普森家庭的副标题为"HIT&RUN"，直译过来就是"打了就跑"，在军事术语中则是游击战的意思，如果是作为这种赛车类游戏的副标题的话，北斗个人以为翻译成"肇事逃逸"比较好，不知大家以为如何？

日本家用机软件两周销售排行榜

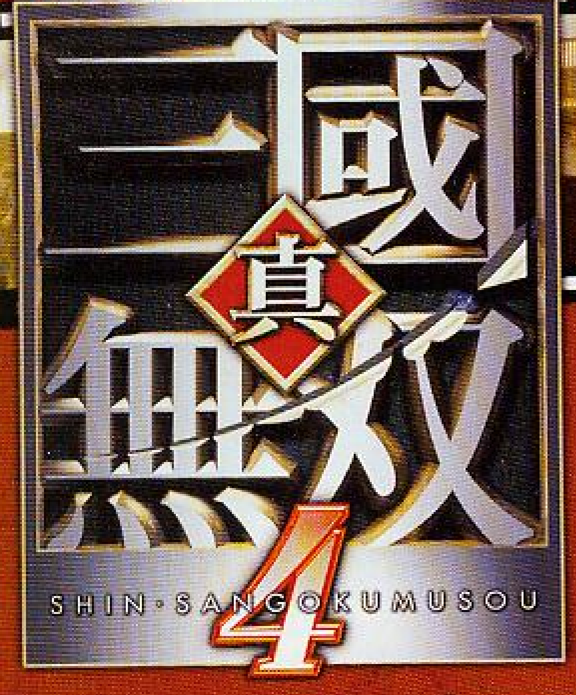
排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	GT赛车4	PS2	SCEI	赛车竞速	2004.12.28	777454
2	触摸瓦里奥制造	NDS	NINTENDO	[illegible]	2004.12.2	169602
3	超级马里奥64DS	NDS	NINTENDO	动作冒险	2004.12.2	156686
4	合金装备3·食蛇者	PS2	KONAMI	谍报动作	2004.12.16	114865
5	勇者斗恶龙8-天空、大地、海洋与被诅咒的公主	PS2	SQUARE · ENIX	角色扮演	2004.11.27	109611
6	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GBA	CAPCOM	动作角色扮演	2004.12.9	85806
7	马里奥聚会6	GC	NINTENDO	[illegible]	2004.11.18	83622
8	世界传说 换装迷宫3	GBA	NAMCO	动作角色扮演	2005.1.6	81855
9	口袋妖怪DASH	NDS	NINTENDO	竞速游戏	2004.12.2	79549
10	勇者斗恶龙&最终幻想 in富有街特别版	PS2	SQUARE · ENIX	桌面游戏	2004.12.22	74518

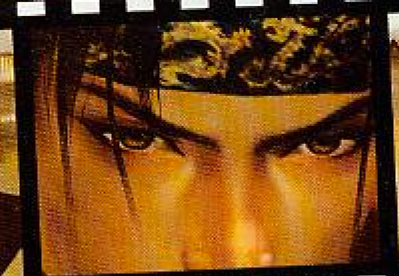
赛车游戏王道作品果然不是盖的，GT4发售不到两周销量就已达到78万，首周出货量63.5万份，与GT3首周62万份的销量相比略有进步，相信凭借GT4出色的表现及其十足的后劲，最终将会取得相当优秀的成绩。与上期相比，最近两周日本的游戏销量略微有所下降，除了1月6日新发售的换装迷宫3外，本期上榜的作品和上期基本一致，倒是NAMCO旗下的RPG王牌作品复活传说的下榜让人感觉比较意外。



■下期中国电玩榜奖品预告









“真·三国无双”系列在现今的游戏界可谓如日中天，其2、3代都达成了百万以上的销量，资料片作品“猛将传”也都轻松达成数十万销量，对本系列痴迷的玩家更是不计其数，三国无双一时成为玩家们的热门话题。如今4代的闪电公布应该已经引起了大家的热切关注，众多全新加入的要素以及大幅提升的游戏画面都令人十分期待，下面我们就来提前领略一下这款超重量级作品的风采吧！

PS2	本刊译名：真·三国无双4			
	KOEI	2005.2.24	7140日元	记忆容量未定
动作游戏	DVD-ROM	日版	1~2人	年龄审查待定

↓新加入的曹丕实力不俗，使用一把独特的双刃剑在战场上所向披靡，不知他在本作中将会有着怎样的征战历程，会不会有很多与既往的对手成呢？



↑“小霸王”孙策在战场中奋勇作战，尽显江东男儿英雄气概！游戏画面的表现比前作更加华丽，战场上火光四射，令人为之目眩。

“真·三国无双4”将会保持系列特有的一骑当千的爽快感，并将在画面描绘引擎方面得到进一步的改良，比起之前几作，本作可以在同一画面中表现更多数量的敌兵，此外还强化了对于远景的描绘，可以清晰地看到远处的士兵及他们战斗的姿态，极大地增强了游戏中战场的临场感，但限于PS2的机能问题，难免会令人担心是否会出现拖慢现象。

在本次公布的新系统中，比较引人注目的应该就是新增的两种招式“无双觉醒”和“进化攻击”了，虽然光荣对此并没有进行太多的讲解，但从字面意思上我们可以推算出“无双觉醒”应该是对武将的一种强化，也许可以在短时间内提升武将的能力，或是对无双技的一种强化，还是让我们来期待进一步的报道吧。

新的无双，新的系统，新的兴奋！

新·战略处点系统

系列一贯的“处点”设置在本作中也焕然一新，“处点”不再只是出兵的地点，而具有了更高的战略性。除了保持之前的“进入处点”之外，本作中新增了“攻击处点”、“防御处点”、“补给处点”，这些处点都有着各自的特征与效果，合理地对这些处点进行攻略将会对玩家突破关卡起到至关重要的作用。


↑全体据点兵全部将身心化为钢铁，连直接攻这里的猛将也要小心应付了。



新·武将招式系统

在4代中，众多武将们依然保留了丰富的招式与特技，轻重攻击配合可以使出不同效果的连续技，反击、大喝、受身等系统也将得以再现，并加入了“无双觉醒”和“EVOLUTION攻击（进化攻击）”等全新的招式。

新·武将无双模式



在系列2代中，无双模式采取的是以武将的生平为主线来连接故事的模式，3代则改为以武将所在势力的大战役为主线来演绎剧情，在本次的4代中，无双模式又有了新的变化，光荣为每位武将都打造了自身的剧情，玩家要扮演所选角色，恪守“信”与“义”，凭借天下无双的武勇在乱世中拼搏，谱写出一曲热血澎湃的男子汉的乐章！（里边好像有不少女性角色的说……）

新·无双猛将登场


↑魏国初代皇帝曹丕华丽登场！

本作中，魏、蜀、吴三国以及其他势力武将的形象都得以重新描绘与刻画，角色造型显得更酷更有力度，色彩表现也更为华丽，可说是系列中最抢眼的形象设定。此外，备受玩家关注的新增武将也得到了确认，虽然目前只有魏国曹丕和蜀国星彩的详细资料，但相信吴国与其他势力的武将也不甘寂寞，应该会有新的武将登场，到底会是谁呢？到了2月24日，一切真相都会大白。





本作的片头是以赵云的"长坂坡单骑驱"为主要内容的，面对铺天盖地涌来的曹兵，无敌猛将赵云毫无惧色杀出一条血路，一骑当千的豪气令人为之震撼！而面对赵云的无双武勇，新加入的曹丕依然可以轻松应对，其实力着实令人期待，让我们一起来企盼2月24日的降临吧！



义为基，信为道，武勇为极！无双猛将四度降临！

肩负着蜀国的未来，年轻的希望之星

星彩

↑"……的话，父亲就赶到我身边来好了"看来张飞想要阻止星彩上战场，但却被她说得哑口无言，从这对话中可以看出星彩倔强的个性。

就在马上要截稿的时候，光荣突然爆料，公布了全新的女性角色，相信大家已经期待已久了吧？让我们赶快来一览美色吧！这次公布的新人是一名虚构的角色，在游戏中的身份是张飞的女儿，名叫星彩。由于父亲的关系，星彩自幼就处于刘备军中众多猛将的包围下，并练就了一身不输于父亲的武功。长大成人后，星彩毅然选择了走向战场，担负起守护刘备嫡子·刘禅的重任，为了蜀汉的未来与天下的黎民而战。星彩所用的武器为一把单手叉，与其父的丈八蛇矛多少有些相似之处，另一手则持有盾牌，估计她的防御力应该较高。

纵横驰骋于战场的无敌之龙

赵云

赵云，字子龙，白马银枪天下无敌，被誉为常胜将军。不管在三国志还是在本系列中，赵云都是极为重要的武将，有着极高的人气。赵云曾经做过袁绍与公孙瓒的麾下武将，在与刘备结识后，因为折服于刘备的仁义心怀与广阔胸襟而成为他的臣下，之后建立了无数战功，可谓是蜀国的支柱大将，为五虎上将之一。赵云最脍炙人口的英雄壮举就是在长坂坡一人面对曹操的百万雄师，七进七出救出幼主阿斗，豪气冲天无人能及。此外他还是有名的智将，深得诸葛亮赏识。游戏中他使用一杆长枪，攻击范围广、攻防俱佳，初心者也可以轻松上手。



↑"关羽大人的仇，就由我赵子龙手中的银枪来讨回！"愤怒的赵云如鬼神般可怕！

一代枭雄霸业的继承者，冷峻的帝王

曹丕

↑曹丕终于可以与甄姬并肩作战了？

曹丕，字子桓，曹操的儿子，魏国的初代皇帝。在系列作品中，曹丕一直被自己的妻子甄姬压得抬不起头来，只能作为一名大众脸武将登场。在4代中，曹丕终于扬眉吐气，成为全新登场的武将，曹丕自幼随父亲南征北战，性格冷酷无情，在讨伐袁绍时与甄姬一见钟情并迎娶她为妻子，从中又可看出其情热的一面。在本作中，将会有曹丕继承父亲曹操霸业，统领魏国扫平天下的剧情描写。游戏中曹丕使用的武器是一把可以自由分离、连接的双刃剑，这么罕见的独门兵器将会有很多独特的攻击方式吧，看来他将会是魏国的一名强力武将。



追寻「武」的极致，战场上的灼热之魂

孙策

孙策，字伯符，孙坚的长男，孙权之兄，武艺超群，有着"小霸王"的美誉。三国志中，在孙坚死后，孙策从袁术处借兵三千，并网罗了周瑜、太史慈等优秀的人才，在他们的帮助下一举平定了江东，其建立的卓越战功可说超越了被誉为"江东之虎"的其父孙坚。但在斩杀"仙人"于吉后，孙策就患上了不知名的疾病，最终英年早逝，之后其弟孙权继任成为江东之主。游戏中孙策使用双拐作为武器，攻击速度极快，且攻击范围也不错，可以利用速度将敌将玩弄于股掌之间，是十分强大的角色。



←"快点来吧！跟你在一起的话会更有趣吧！"像是被降主更感的场面。



文责/龙马





跨越国界的激情对战!!






WORLD SOCCER Winning Eleven® 8 LIVEWARE EVOLUTION

享受与各地玩家竞技的乐趣

作为一款历史悠久、素质超群的足球运动类游戏，“世界足球 胜利十一人”系列（简称WE系列）在日本、我国及世界各地都拥有着为数众多的热情支持者。该系列作品历经了长期的发展变化，到目前最新发售的“胜利十一人8”为止，每一代新作的推出都会给玩家们带来全新的冲击，让大家感到眼前一亮。在WE作品中，无论是球员的动作、足球的运动的路线、还是那考究复杂的技术系统，都越来越趋近于现实中的足球比赛。而这，也正是WE系列大受欢迎的一个最为重要的原因。现如今，KONAMI公司已经正式公布了WE系列最新作——“世界足球 胜利十一人8 在线革命”的相关情报，想必这最新一代的胜利十一人，会距离真实再近一步。





1与本作副标题中的“Liveware Evolution”一词一样，游戏主菜单中的“Network”模式是新作最吸引人、最让人期待的地方！

KONAMI特意设计了全新的网上运营概念，游戏会根据玩家在比赛中所累计的点数多少划分五个不同等级。此外，还有升降级制度，看上去就像是一个虚拟的网络联赛一般。相信这样的设定能大大提高玩家参与的热情和积极性。

新的突破，新的WE！



在新登的网络对战的舞台之中，不仅仅限定于单挑的对战，除了传统的比赛形式外，还有建立组队比赛、自定义战以及团体比赛等许多模式。这就意味着玩家可以和许多志同道合的玩家一起在网络上与对手一较高下，这样，便最大程度上体现出足球运动所具有的团体合作精神！

WE系列历史上的又一次重大自我突破！数万爱好者多年来的愿望终于成为现实！

拿到有关于最新一代的胜利十一人的消息，其中最最引人注目的就是游戏所对应的“ONLINE对战”功能。虽然在前几部WE作品中已经可以通过网络实现诸如下载球员信息、更新资料等简单功能，但是在“WE8 在线革命”中，玩家将完全可以享受到在网上与身处其他地区玩家进行对战的乐趣！据说在现实生活之中的不少知名球员也是WE系列铁杆FANS，比赛、训练之余也常常拿起手柄在游戏世界中驰骋一番。让我们来试想一下，在不久之后，我们只需坐在家里就能够有机会与众多著名球星一起玩WE，切磋技艺，这是不是很让人激动呢？

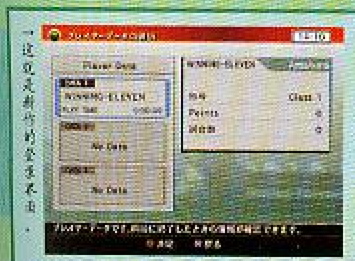
尽管现在的WE已经相当出色，但是多数时间我们还只是能与几个熟悉的朋友或者是电脑进行比赛。若能够和数以千计的陌生玩家对战，将大大提高游戏的乐趣。与不同对手进行磨练，将能引导我们到达更高的境界，并更加深入地了解和体会WE及足球的魅力！



PS2	本刊译名：世界足球 胜利十一人8 在线革命			
网络足球	KONAMI	2005.3.3	7329日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1~8人	审查中

连接网络我们需要怎样做？

"世界足球 胜利十一人8 在线革命"的网上功能将于3月3日起正式启动。为了能够在第一时间享受到众多充满乐趣的线上服务，我们还需要提前做一些准备工作。当然，购买游戏软件是第一步，那么接下去还有什么呢？不要着急，请看下面的步骤讲解。



↑这里是新作的登录界面。

①申请ID登陆服务器

和其他的网络游戏一样，要想登陆到WE8在线革命的主服务器，我们首先需要注册一个自己专用的ID帐号，同时还要起一个充满个性的名字，充分发挥自己想象力吧！需要注意，一个名字只能使用一次。

②选择进入服务器房间

成功登录到服务器后还不能立刻就开始比赛。接下来要做的就是选择进入一个"房间"。所谓的"房间"感觉上和聊天室差不多，在这里，我们能够进行各种赛前的准备工作，包括查阅个人信息以及选择比赛对手等。

③在线模式主菜单介绍

成功地完成了上面介绍的两个步骤之后，我们就将迎来正式的比赛了！在线模式的菜单在风格上与系列前几作基本保持一致，只是在一些细节上有所变动，具体包含的选项有：MATCH LOBBY、QUICK MATCH、COMPETITION、INFORMATION以及LOGOFF。



④比赛正式马上开始！

真是不容易，总算完成了所有的准备工作，正式的比赛就要开始啦！虽然到目前为止还没有关于新作在操作等更加细节方面的消息被放出，但是相信这款全新网络版WE的表现一定不会让广大FANS失望！



拥有无限拓展的可能！



↑仅仅通过几幅图片或许还感觉不到网络版胜利十一人有什么特殊的地方，我想其真正的魅力及乐趣，只有在亲身体验之后才能有所了解，让我们一起期待这款新作的到来吧！

↑历代经典系统要素得以继承，全部在线模式全面进化！这就是万众瞩目的WE8 Liveware Revolution!

在线模式让玩家获得比以往更多的乐趣

说了半天终于要进入正题了。接下来，我们就来介绍一下大家最为关注的"ONLINE模式"究竟有怎样的功能吧。虽然在新作中被称为"ONLINE对战"，然而其实际意义绝对不只限定于"对战"的范围之内，KONAMI还为广大玩家精心准备了许多其他丰富的要素，绝对能让WE系列的老手或菜鸟同样享受到这款足球游戏的魅力。游戏中的比赛形式多样，正所谓"与人斗，其乐无穷！"

在ONLINE模式主菜单中选择"QUICK MATCH"模式并进入后，就可以在其中等待的玩家中选择一个作为对手开始比赛了。在对手数量过多的时候，系统会根据每一名玩家的等级自动进行划分。这样的设定确实十分方便，同时也很好地维护了游戏的平衡性。

其他新要素

新作的进化还远不止网络模式这一点，游戏在球员动作、电脑AI等方面也进行了调整，与以往作品相比更真实，游戏整体平衡性也大幅提高。另外，诸如球员在进球后的庆祝动作之类的演示动画的数量也增加了不少，这些新要素一定会让作品更加出彩！





比赛进行中…

选择进入"竞赛"模式，玩家会登陆到另一个房间，在这里，玩家可以看到很多与赛事相关的信息，比如哪场比赛正在进行、自己当前在某赛事中的名次等等，都一目了然。而在大会比赛模式中，玩家吃到的红、黄牌、伤停等状况都会被即时保存在服务器中并对比赛造成一定的影响，对于这一点，大家应当格外留意。



一↑关于"世界足球 胜利十一人8 在线革命"的报道到这里为止就要先告一个段落了，通过以上的介绍，想必大家对于这款在线版的WE新作已经能有一个大致的了解，网络功能的加入、众多新要素的追加，这些确实值得让玩家期待！而"WE"系列正式进入网络领域的这一大步，也必将掀起足球游戏乃至是整个游戏领域中一场不小的波澜。

□文责／布路

天星 SWORDS OF DESTINY

游戏主人公雷云的造型像极了“恶魔猎人”中的但丁，同样的白发皮衣与大剑。不知他是否会有但丁那样的人气呢？

PS2	本刊译名：天星 宿命之剑			
	MARVELOUS	2005.2.17	7140日元	记忆容量未定
动作游戏	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

尸界女帝卷土重来！人界面临危机！



游戏中的敌人都是来自尸界的虐鬼，它们大都有着残暴的性格与巨大的身躯，但在雷云的正义力量之下，它们必将被消灭！



→将剑术与道术相结合，雷云创出了自己的强力必杀技，在他强大的力量面前，从尸界来到人间的众多妖魔也无法逞威，只能束手待毙。

借助神兽的力量奋勇作战！

本游戏以中国武侠题材为蓝本，混合了道教的玄幻要素，与04年初TAITO所发售的“武刃街”极为相似，就连厂商所定的游戏类型也是“剑戟动作冒险游戏”。游戏中玩家将可以操作主角如同功夫电影中的主角般地应用轻功身法飞檐走壁，并使用有着浓郁中国传统特色的刀枪剑戟等武器，在地面与空中对敌人展开华丽的连续攻击，还可以使用各种属性的符咒来攻击敌人。当玩家抓住敌人攻击的空隙，或者是以符咒封住敌人行动时，更可以使出称为“ソードタイム”的强力攻击。

Story

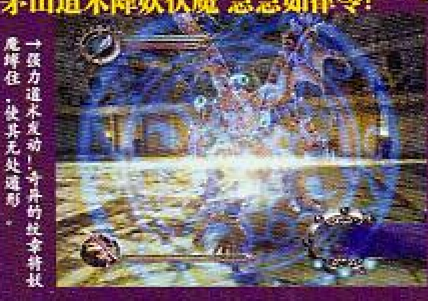
主人公雷云自幼在恩师严绝的教导下于灵山进行修炼，得到严绝托付的天成剑后，为了引发出这把剑的真正力量而踏上了旅途。但当他在天成剑的指引下再次回到灵山时，却发现师傅严绝已经死在了尸界的女帝——杨媛的手下！而严绝的独生女桃香亦被杨媛掳去，性命岌岌可危。为了将桃香从被诅咒的命运中解救出来，雷云紧握着恩师传下的天成剑只身闯入了尸界。但在杨媛的背后，还有更大更深沉的阴影在蠢动着……

在讨伐尸界的过程中，雷云打倒了无数的强敌，并夺得了他们的众多强力武器，师传的天成剑也逐渐地在觉醒。在传说中神兽的帮助下，雷云来到了尸界的深处，但是在这里等待他的，并不是所有事件的终结，而是令他惊愕的事实……



→尸界大军不断地向雷云袭来，但在神兽与圣剑面前，它们只不过是些杂鱼。

茅山道术降妖伏魔 急急如律令！



→强力道术发动！奇异的纹章将妖魔缚住，使其无处遁形。

最强道术战士只身迎战尸界虐鬼！



→流星落下般猛烈的一击，看来这只虐鬼死定了。

仰仗圣剑的力量，将邪恶打入地狱！

主人公雷云是严德的得意门生，在高手云集的灵山也可算是个中翘楚，因此在游戏中他有着丰富多彩的攻击方式，包括普通的地上连续攻击、超强力攻击"ソードタイム"、空中连击以及特殊攻击龙击・灵符等，应用这些华丽的招式可以轻松地将敌人斩尽杀绝。当打倒某些敌人后，雷云还会得到他们所持的武器，而具体会出现何种武器则是取决于敌人的种类与雷云打倒他们的攻击方法，对不同的敌人采取多样的攻击方式，就可以在游戏中得到48种形状与性能各异的武器，丰富的武器收集与成长要素将会使玩家们乐此不疲。

ソードタイム发动



一带着眩目的绿光，雷云如同疾风般冲向敌人，猛烈的一击即将斩下！

超强力攻击ソードタイム

所谓ソードタイム（SWORD TIME），就是寻找敌人攻击的漏洞，并抓住时机进攻来发动的极为强力的攻击技巧。当发动了ソードタイム后，游戏中的时间流动将随之变得十分缓慢。

强力道术炸裂



一如同激光一般的巨大光束炸裂！这是道术的一种吧，看起来相当有威力。

无与伦比的爽快感觉



一雷云的攻击方式可谓丰富多彩，令人眼花缭乱。

多彩的攻击动作



一随着雷云的挥击，巨大的剑气也出现了，想必是敌人最怕的一种吧？

由于本作是一款中国式的武侠游戏，因此众多强力而又华丽的招式是必不可少的。游戏中雷云不仅有着丰富的武器攻击动作，还施展极具魄力的道术来与敌人战斗，相信玩家们都会领略到他的强大实力。



↑主人公雷云全身散发着红光高高跃起，一记雷霆万钧的攻击向巨大的怪物砸去，充满了魄力的强力一击！

华丽地将众多尸鬼斩于剑下



一雷云经常要面对体形比自己大几倍的敌人，找出弱点就能获胜。

神兽寄宿的武器

虽然雷云可以通过打倒敌人来获得新的武器，但这些武器上或多或少都残存着邪恶的气息。随着游戏的进行，雷云会得到寄宿有传说中神兽的武器。只要把神兽寄宿于敌人留下的武器，就能打消上面残留的邪气，并为雷云所用。游戏中的神兽共分"苍龙"、"烈牙"、"焰凰"三种。



↑面对众多强敌，雷云施展华丽的剑术与道术将它们尽数消灭！

恩恩怨怨，爱恨情愁

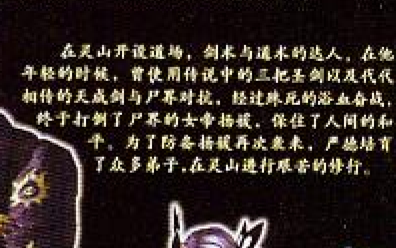
游戏围绕着人类与尸界之间的斗争展开，各名主要角色之间有着扯不断理还乱的联系，从杨媛身为人类与虐鬼混血儿以及她对严德所抱持的怨恨等设定来看，她应该与严德有着某些关系，随着故事的展开，我们将慢慢了解到真相。



游戏的主人公，勇猛的剑士，作为严德的得意弟子，与众多师兄弟们一同在灵山进行艰苦的修行，为了能够成为足以守护灵山的强大战士，雷云不仅精通剑术，更从严德那里学习了精深的道术，可以使用各种灵符作为天魔的武器。在少年之时受恩师所命，为了引发天威剑的真正力量而独自走下灵山，展开了自己的修行之旅。数年后，雷云得到了天威剑的警告，得知灵山正陷于前所未有的危机之中，展现在归回灵山的雷云面前的，是一幅地狱般的景象……



雷云的恩师严德之女，守护灵山的巫女。在她出生后不久，瞳孔中就浮现出了尸族的纹章，只有严德与桃香两人知道这是由于杨媛的诅咒而生。为了防备杨媛及其手下的虐鬼再度袭来，桃香把自己奉献给了灵山，作为灵山的巫女与恐怖作战。由于桃香拥有非常强大的灵能力，因此被复活后的杨媛虏走，将其肉体安置在尸界的祭坛之内，其灵魂也逐渐地被吞噬。



在灵山开设道场，剑术与道术的达人。在他年轻的时候，曾使用传说中的三把圣剑以及代代相传的天威剑与尸界对抗，经过殊死的浴血奋战，终于打倒了尸界的女帝杨媛，保住了人间的和平。为了防备杨媛再次袭来，严德培育了众多弟子，在灵山进行艰苦的修行。



自古代开始就曾数度侵犯人界，妄图将世界引向破灭的尸界女帝，是禁忌的人类与虐鬼的混血儿。当年败于严德的三圣剑与天威剑之下，逃遁回尸界为卷土重来而积蓄力量。对桃香施下诅咒，将尸界的纹章刻入了她的瞳孔。





作为PSP大作战略的先头兵，传说系列当仁不让地作为RPG的先锋登场了。这次的作品是2000年11月曾在PS上出现过并受到欢迎的“永恒传说”。虽然说本作仅仅是个复刻版，但也有可能会借PSP的势头再度辉煌。

作为PSP文字类游戏的急先锋，不知道这个重新制作的作品能有什么样的收获。

PSP	本刊译名：永恒传说			
角色扮演	NAMCO	2005.3.3	价格未定	容量未定
	UMD	日版	1人	可否预定

大受欢迎的传说系列登陆全新掌机！经典作品完全复刻！

传说系列如今已经是在PS2、GC、GBA以及PC等平台上都推出过作品的多机种游戏了，现在PSP发售还没多久就跑来占领PSP市场了，这次在PSP上登场的作品是2000年在PS上发售的TOC的移植版，借助PSP的机能，新作品将在画面上大幅超越原来PS的版本，给大家一种全新的视觉体验。此外，猪俣睦美的人物设计以及倾力演出的声优阵容将联手给大家带来一个完整的“传说”系列。

本作是传说系列的第3作，是一个传统的RPG，充满魅力的角色们以及精致亮丽的战斗画面将是新作品的特征。主人公里德居住的世界，是一个拥有优美自然风景，并由善良的人们居住着的平和世界“因菲利亚”，围绕这个他们所坚信存在，但从因菲利亚又是绝对不能到达的神秘世界“塞雷斯蒂亚”，这些少年展开了自己的冒险……与传统的4：3电视不同，PSP的屏幕是采取16：9的显示方法，所以画面要比传统的画面宽一些，当然表示的屏幕范围也要比以往宽很多。看来在城镇和迷宫中的移动会变得更舒服一点？另外传说系列还有一个传统就是主题歌很多都是由当红歌手演唱，并在游戏发行后成为风靡一时的名曲。这次采用的主题歌是和PS版一样，由GARNET CROW演唱的“FLYING”，这首歌当年也是很多FANS争先收藏的名曲，这次在PSP上复活，大家一定不要错过！



←传说系列的一大特色就是美仑美奂的opening movie，配合精美的动画还会有精彩的主题歌，传说系列的很多主题歌都是由当红歌手演唱，本作的主题歌是和PS版一样，由GARNET CROW演唱的“FLYING”，不仅是新玩家，相信連老玩家听着这首歌也会有不一样的感受。

↑诗般的故事背景总是最富童话风格的幻想故事，这也是传说系列的一大特色了。其实在精美的画面之中用可爱的角色们进行着一样的冒险，感觉还真的是很不错呢。

作战略的先
当仁不让地
登场了。这
年11月曾在
受到欢迎的
然说本作仅
但也有可能
再度辉煌。





陆全
刻！

现在PSP发售
移植版。借助
，猪俣睦美的

将是新作品的
"因菲利亚"，
少年展开了自
的画面宽一些，
传说系列还有



↑游戏的故事背景依然是很有童话风格的幻想故事，这也是传说系列的一大特色了。其实在精美的画面之中用可爱的角色们进行梦一样的冒险，感觉还真的是很不错呢。

可爱的角色们为了美好理想而展开冒险

STORY 故事发生在拥有优美自然风景及丰富的自然资源，并由善良的人们居住着的一个非常平和的世界"因菲利亚"。拥有强大力量的"晶灵"，使得这个世界会发生种种的物理现象，作为支持这个世界的力量而存在。在这片大地的某处，猎人少年里德和他的儿时好友法拉，在静静地仰望着星空。

坚信其存在，但又无论如何也到达不了的世界。那个传说中被称作"塞雷斯蒂亚"的神秘世界……在哪里，会有怎么样的人存在，又会发生什么样的事呢？那个世界，难道我们永远也到达不了吗？永远……

在天上璀璨的星光的照耀之下，我们的主角对着在空中闪耀的星星，暗暗地许下了愿望："总有那么一天，我会到那个神秘的世界，塞雷斯蒂亚。总会有那么一天，我要离开家园，为了我心中的理想而展开自己的冒险……"

作为传说系列的第3作，永恒传说的精彩剧情在这几年间一直被FANS们所称颂。不知道这次的全新制作会不会有什么新的变动，相信光是这一点也是很值得大家期待的。

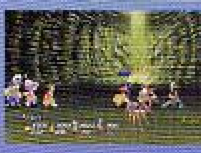
神秘的大陆会是什么样呢？



↑和其他同类游戏一样，人物有很多属性和能力界定。虽然游戏的战斗是以比较爽快的动作方式来进行的，但这些细节的设定可是丝毫也不含糊，可见系列的系统方面之严谨。此外游戏中丰富的角色们也是性格各异，与深厚的系统相结合，造就了这部气势磅礴的经典故事。这次在PSP上重新推出，相信一贯的高品质是不会变的。

↑在这片大陆上还会有很多形态各异的敌人出现。

传说系列的战斗系统



在众多的RPG游戏里，传说系列恐怕是最显得与众不同的一个系列了。其原因就是它那独特的战斗系统。传说系列的战斗系统与一般的RPG的指令式战斗不同，战斗时是在基本和其他同类游戏无异的画面中进行着以动作为主的即时战斗。因此游戏无论从战斗的调配还是从战术的运用上都要和其他的游戏有很大的区别，很多玩家都对游戏独特的系统很是认同，因此游戏总是拥有很多拥趸。其实在某种意义上也可以这么说：正是这个独特的战斗系统，传说系统才能取得今天这样的成绩。



游戏和传统一样，是在地图上行走，遇到敌人后才进入战斗。

↑战斗系统是关键。

充满魅力的角色们

一贯以来传说系列的角色设定也是备受好评的。本次的重新制作，还特意请来了日本著名的画师猪俣睦美担任本作的人物设计，而且针对掌机的特殊环境，角色也进行了一些更可爱的刻画，对低年龄层的用户会更有吸引力。这些可爱的角色们在这个童话一样的世界里会进行一场怎样的冒险呢？等游戏出来后大家就明白了。

里德
↑游戏的主人公，平时只是一个靠打猎谋生的青年，居住在拉什安村里。在剑术方面拥有特殊的天赋，有着自己独到的理解。

查特
↑非常勇敢的女孩子，同时说话也很成熟很厉害，但实际上只是一个13岁的少女。她是大海盗艾依菲尔德的后代。

梅尔迪
人心完全不知道，但却拥有超强的节奏感，跳舞方面有绝对的天赋。

法吉
↑超级浪漫神经的投机分子，还是个乐观派，无论遇到怎样的困境都不会慌张，根本就不在意？用大炮把敌人都打飞。

艾尔斯特多
↑主角里德的青梅竹马的好友，每天在务农的间隙还会进行格斗技的修炼，是个正义感很强的少女，在游戏中会有较多戏份。

基尔
↑他是一个身体方面比较弱但却拥有很强头脑能力的人，在队伍中主要负责魔法攻击，但比较重视理论，有时比较固执。

莱斯
至连名字都是自称的，只知道他是个剑人，以及拥有超乎常人的剑法。

□文责/无无





"Forza Motorsport"是由Microsoft Game Studio开发的XBOX专用赛车竞速类游戏，预计在2005年上半年内发售。下面让我们来看看关于本作的最新消息。

XB	游戏原名：Forza Motorsport			
赛车竞速	Microsoft	2005年预定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1-8人	审查中





弦上之箭蓄势待发 微软重拳出击全力打造



作为一款XBOX主机专用赛车竞速类游戏，Forza Motorsport自从2004年5月在美国E3展会上正式亮相之后就一直受到广大玩家，特别是XB用户的热情关注。游戏对主机强大的硬件机能加以灵活的运用，最大限度上发挥了XBOX主机内部运算处理能力。加之制作小组的用心努力，展现在我们面前的将是一个极度接近真实、华美异常的世界。相信在游戏中，无论是车辆本身还是周遭环境，都将给玩家带来无比的震撼感受！难怪一些人大胆而又充满自信地将这款游戏与GT4相提并论。游戏中将收录来自60个不同汽车生产厂商的总计超过200辆汽车，赛道数量也将达到70条以上。同时，时下最为流行的车辆配置系统也会出现，玩家除了能够对车辆内部机器进行调试，更能够像"NSFUG"中那样，对爱车的外形进行改造与自定义涂装，这一点可是GT中所没有的哦！



全面展现主机强悍机能 XB平台之上劲车开飙在即

Forza Motorsport是一款旨在模拟真实驾车感受的竞速游戏，这一点与GT系列的制作理念是基本一致的。为了突出真实的特性，微软成立了专门负责小组，其中的很多成员都是有着丰富实际车辆开发经验的技师。具体到拟真的细节会涉及车辆负重行驶、气流因素、温度对胎压的影响变化等等，的确是有够专业的。

除了传统的单人模式之外，借助XBOX LIVE的功能，Forza Motorsport还可以轻松实现同时8人进行的网络对战。



↑游戏在图像方面的表现的确出色，与GT4相比真的是有过之而无不及啊！





↑一真实的赛道，真实的赛车，真实的驾车感受，这就是微软想要通过这个游戏所传达给广大玩家的！

力与美的统一，人与车的结合

竞速游戏中的狂飙地带 赛道画面抢眼SHOW

赛道——赛车运动的"载体"，在游戏中也同样起着不容小觑的重要作用。下面就让我们检阅一下Forza Motorsport中所收录的部分赛道。

在Forza Motorsport里，收录赛道的数量将超过70条。与GT一样，其中包含有真实赛场、城市赛道以及原创赛道三大类。为了与作品整体风格保持一致，使赛道能够在最大程度上接近于真实，游戏开发小组下了很大的功夫。除了查阅各种有关赛道的资料和参数、实地勘察工作同样是不可缺少的。除了赛道的主体部分，对于其周边的环境及细小景物也都进行了细致入微的处理。通过下面几组游戏画面和实际照片的对比，我们就可以看到工作人员努力的成果。



仔细看清楚 哪边是真哪边是假





↑一如果不说明的话，还真的是很难分辨到底哪一边才是游戏画面呢。



一↑世界上众多著名的赛道都在游戏中得到了最大程度上的还原。



一不仅是赛道本身，其周边环境细节的表现同样十分精彩！真是让人充满了期待！







驰骋于赛场的野马 收录车辆率先检阅

赛车——竞速游戏中的主角。在Forza Motorsport中，车会有怎样精彩的演出呢？

在前面我们已经简单地提到过，在Forza Motorsport中收录有来自世界60多个不同生产厂商的汽车。其中包括Nissan、Honda、Mazda、BMW、Chevrolet、Dodge、Ferrari、Mercedes-Benz、Porsche等。与构筑赛道一样，开发小组同样花费了巨大的精力用以将众多车辆尽可能真实的搬到游戏的世界中来。它们在作品中会有非常接近于真实的表现，无论是外观、性能指数，亦或是驾驶感受都能够让玩家感到满意。另外，玩家可以对车辆的多种参数、配置进行调整，如齿轮比、轮胎气压、点火装置、BOOST压力等，十分丰富、十分细致。目前，微软已经正式公布了全车种收录名单，虽然数量没有原先人们预想的多，但是个人推测，在以后应该能够利用XBOX LIVE功能从网络上下载和更新车辆数据。



一赛车的建模非常细致，这也是赛车游戏的最大乐趣。

□文责/布塔

自GC版3D火炎纹章系列最新作“苍炎之轨迹”公布以来，吊起了无数战略模拟游戏爱好者的胃口。上次的无双中我们给大家介绍过了游戏的世界观设定以及包括男主角艾克在内几位角色的相关介绍，这次就让我们通过任天堂最近公布的一批新图来看看本作的几大变化吧。此外，游戏已经确定了具体发售日，就在今年的4月20日，火纹迷们可以开始攒钱了（笑）。

NGC	本刊译名：火炎纹章·苍炎之轨迹			
战略模拟	NINTENDO	2005.4.20	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

焕然一新的3D版火纹登场!

一在漫长的冒险过程中会遇到大量的强力伙伴，每一位都有着鲜明的个性，飞马三姐妹会否再次登场？



仔细看一下下方魔道士セネリオ的状况画面，我们可以发现右下角有一个圆形的CAPACITY能力表，表右边标注有“连续”的字样。目前尚未能确定其具体意义，但很像是以前出现过的“个人技能”系统。而且应该是根据具体每位角色的不同而分成各种专有能力，这一系统与职业挂钩的可能性会比较小。当然，3D版的火炎纹章绝不会只有这么一点进化的，除了一般3D战略游戏应该包含的要素之外，这次的苍炎肯定还会加入更多的新系统与新要素，期待下次能够得到更多的相关情报。



↑不同以往，由于这次主角的设定不再是王子，因此其初始配剑似乎也就从惯用的西洋剑改为普通的铁剑了。

“个人技能”系统的回归?



一本作中的角色状态查看画面给人的感觉和之前的作品有着比较明显的差异。

艾克

↑佣兵团的一员，由于克里米亚王国被特因帝国攻陷，其委托盟国ガリア使唤佣艾克所在的佣兵团保护克里米亚的公主，从此展开了艾克壮阔的冒险旅途。

米斯特

一这一般的少女，目前其具体身份仍未公布，从其装束来看唯一适合她的职业似乎只有龙族?！



拥有变身能力的“兽牙族”!!

兽牙族的人通常情况下是以人类的面貌登场，战斗时则可根据个人能力的不同变身成相应的动物，其近身攻击能力相当之强（量产型龙族?）。

一两人是受了兽牙族国王イナギス所托前来协助主角保护公主。



莫瓦迪

↑大块头モワディ可以在战斗中变身成豹子，近身攻击能力超强，其本身是个温和的长者。

→レテ的变身能力则是以敏捷见长的猫，作为モワディ的副手登场。

莱蒂



□文责/北斗

ナムコミュージアム®
NAMCO博物馆
NAMCO的昔日名作在PSP上全线回归





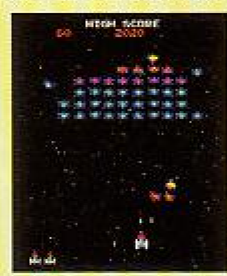
汇集著名厂商NAMCO的诸多名作的游戏“NAMCO博物馆”在GB系列的主机上取得成功之后，现在又在最新的PSP上登场了！本作中集合了NAMCO的历代著名街机作品，可以说是一个NAMCO的历史回顾，同时还加入了新要素。

PSP 其他综合	本刊译名：NAMCO博物馆			
	NAMCO	2005.2.24	3990日元	记忆体未定
	UMD	日版	支持无线LAN	全年龄

吃豆和小蜜蜂

吃豆80年在街机首先登场，之后在日本国内以及全世界范围内掀起了一阵旋风。游戏主要是在一个迷宫中操纵角色躲避敌人的追击，并将地上的豆全部吃完之后就算过关。不仅游戏规则轻松，连主角PIC MAN和敌人的形象都非常可爱，当时有很多女性也很喜欢这个游戏。强化版本中1人模式和普通的模式没什么区别，只不过加入了BOSS的设定。在双人游戏中可以2人合力游戏，就算有一人被敌人攻击而死，只要过了这关在下关还可以复活。

小蜜蜂当年的FC的版本相信资历稍微老一点的玩家都玩过吧。游戏的目的就是要把画面上的敌人都打倒，而且还可以抢夺飞机来进行合体强化攻击。这在发售的81年还是非常罕见的武器加强系统呢。在过了几关之后还会有奖励版面出现，调节人们的神经，这在现在也是常用的一个系统，可以说这个作品是射击游戏的始祖了。加强版的单人模式以从地球一直到加拉加星球的大战为背景，故事性变强了。2人的对战则是两人比谁先过关，规则虽然简单，但可以在游戏里给对方捣乱，所以对战也会相当激烈。





叮当和新拉力

叮当在82年发售，同样是家喻户晓的游戏。玩家操纵叮当潜入地下，边挖掘边将敌人消灭，除了用自己的波普枪进行攻击之外，还可以用岩石将敌人砸死。加强版中的单人模式强化了画面，添加入了各种道具。

新拉力作为“拉力X”的续作在81年发售，基本系统是和前作一样的4方向赛车。只是难度变低了一些，而且第1关敌人赛车变为了1辆（1代是3辆），最大敌人数量是7辆（1代8辆）。强化版以很有金属质感感觉的画面登场，背景也变为立体，游戏中各种机关更多，过关条件也更丰富了，还加入了对战要素。

NAMCO的历史见证
十几年前的名作重见天日！还加入了很多新追加要素！！

作为NAMCO50周年纪念的一环节，NAMCO将在PSP上推出集合了往年的11部街机作品（其中4作将会有加强版本）的NAMCO博物馆。NAMCO博物馆系列之前在PS和GBA上曾经都出现过，是一个集合了NAMCO以往一些名作的游戏系列，NAMCO历年的著名作品都会在这里出现。这个系列有机地将NAMCO的历史贯穿了下来，无论是老玩家还是新玩家都对其赞赏有加。本作是这个系列登陆PSP的第一作。游戏中收录了很多人气超高的NAMCO作品，共有吃豆、吃豆先生、小蜜蜂、大蜜蜂、叮当、拉力X和新拉力这7部作品。其中吃豆、小蜜蜂、叮当和新拉力4部作品还拥有各自的加强版，都是充分运用了PSP机能加入了更多新要素的版本。而且还可以支持无线LAN的多人对战和共同作战，并且给游戏新增加了各种对战模式下的新规则以及收集要素，使得多人游戏的乐趣倍增。此外游戏的画面也借助PSP的强大机能，变得更加绚丽精美。

可以对战的吃豆！



—2人的对战模式则变成了双方的抢旗战，以旗子多者为胜，游戏中可以用烟雾给敌人捣乱，并使敌人将拥有的旗子掉落，要求有效地使用烟雾是对战取胜的一个关键。



—双人共同游戏时千万要注意不要误伤同伴，尤其是岩石也会砸死同伴，这点一定要注意。游戏还有比得分的双人对战模式，配合新掌机的无线通信机能，相信对战会更激烈。

□文责/无无



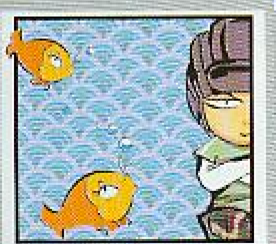


编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	卡带容量
	玩家对象

1月5日 ······ 1月21日



PERFECT 编者论点 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论点 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论点 ●热血硬派 对低难度游戏无视

飞月 编者论点 ●人设至上派

幕末恋华 新选组



幕末恋华～新选组



PS2	VRIDGE INC
	恋爱冒险
DVD-ROM	2004年12月22日
日版	102KB
1人	全年龄

游戏以新选组第一女性队士为主角，描写此MM与新选组中一干大小伙子的崎岖坎坷的恋爱之路……很显然是2004“新选组年”的副产品。

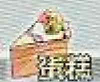
PERFECT：肯若不是通篇词满日语对白才可以完成游戏的话，它在我国的知名度或许能提高一个档次。故事背景设定在日本幕末时代，算是对于恋爱游戏的一个不错革新，保留女主角同摇在众多历史人物间的新鲜形式也颇有意义。但是由于实际游戏过程的单调，人物性格刻画显得缺乏点睛之笔。而角色造型和声优的选择切到都带有“女性向”倾向，估计大部分玩家会很难以适应。从某种角度说，对于日本历史有所了解之后，才能真正被游戏中的幕末恋情所感动。

无无：这个……让我怎么说呢。本来是给人很严肃很忠义感觉的新选组现在冒出来这么一位姐姐，而且还没事就心里喜欢人家小伙子的主意，实在让人有点难以接受。而且游戏里的人物设计实在是过于细腻了，新选组的一帮土匪都被画成了美型男，甚至连斋藤一也变得那么拖沓，真的感觉很怪。总之这是一款基本让人无法接受的游戏。

北斗：本作给我的第一印象就是其完全“不输于”空降兵的漫长读盘时间，而且这次读盘的时候甚至是“黑屏”状态……虽然时代设定是在幕末维新时期，不过女性向的设定决定了游戏中不会有多少热血场面。游戏对玩家的日语要求也较高，整个流程基本上就是扮演一位女志士与众多帅气的男志士们打着“忠义”的招牌华丽地恋爱……北斗个人而言，对此类游戏完全不感冒。

飞月：扮演幕末时代道场主的女儿，加入传奇剑士集团“新选组”，被众多美男所环绕……这种设定也许不切实际，但对女孩子来说却有强大的杀伤力。人设TOKO笔下的男主角薄新性格，除了恋爱部分外也有大量以史实为基础的剧情，玩家能够体验池田屋事件、禁门之变等历史事件，而与队友的好感度等也将影响故事发展，多达100张以上的CG和强大的声优阵容也是个亮点。另外，个人觉得森田成一配音还是蛮好听的说。

义经英雄传



义经英雄传

PS2	FROM SOFTWARE
	动作战略
DVD-ROM	2005年1月13日
日版	171KB
1人	15岁以上

描写日本一代悲剧英豪源义经一生的游戏，基本有记载的大小战役都会在游戏出现。游戏的过场动画制作得非常精美，不过玩起来手感偏软，比较容易厌倦。

PERFECT：应该说“义经”远要比“三国无双”更有诱惑力，不仅发色柔和，光源的闪动也颇为真实，但是动作性和与百万系列有着天壤之差，角色动作的僵硬程度和打击感的单薄都让人大失所望，场景方面没有了无双系列万军会战的磅礴气势，取而代之的是弓法、精致的狭小战场。固然同样添加了收集要素，但是由于游戏设定的致命伤，显然无法成为有诱惑力的卖点。通关时间比“无双”缩短许多，大约只要4小时，或许这也是缺乏大作风范的一种体现吧。

无无：游戏制作得还是非常用心的，至少画面表现方面还是基本可以令人满意的，只不过在气氛的刻画上稍微显得有点闷了。不过也还算贴切，符合源义经的经历。游戏基本就是一个无双的翻版，但感觉动作招式等明显要少很多，打起来爽快度大大降低了，而且发挥的空间似乎也不是很大。不过还算是一款不错的游戏，对源义经的故事有兴趣的玩家可以一试。

北斗：游戏无论是从背景的设定还是场面的刻画上都相当有气势，不过FROMSOFTWARE这次在游戏画面的制作上有点偷懒，游戏操作感觉比较类似光荣的无双系列，不过画面的色泽要鲜艳的多，打击时的力度和爽快感略有不足，人物动作有些僵硬，招式也比较单调。此外，游戏同一场景中的敌方角色数量不如无双多，纵横千万乱军之中的豪爽感也要逊色不少。虽不够优秀，仍然值一玩。

飞月：看来日本的游戏厂商是不把历史上出现过的英雄全搬出来重活一遍就不罢休，这已经是同周期内第二款以源义经为主角的作品了。本作的游戏方式类似无双，剧情背景基本尊重史实，再现了不少经典战役。游戏融合了动和要素，在人物参数、道具等系统方面设定的中规中矩，而打的力度感和爽快感存在些单调的弊病，但战略性作为补充。此外，很多场景都很闪，风格场景自己的考究得很高，鲜明的三段风格别具特色，遗憾的是难度略低，整体感觉不够丰满。

RPG创作



RPGツクール

PS2	enterbrain
	创作模拟
DVD-ROM	2004年12月16日
日版	2705KB
1人	全年龄

著名的创作工具系列的最新一作，在保持了系列的一贯风格的基础上将画面做了大幅强化。游戏中可以设定的细节更多更精细，值得静下心来好好品味。

PERFECT：昔日红及一时的RPG游戏，对于今天的玩家而言，系统已经显得有些过于庞大、复杂。如果不是经过SFC时代熏陶的人，恐怕在漫长的制作过程中无法找到乐此不疲的理由。多边形的画面算是一种制作上的革新，但是就玩家来说却难以成为亮点，而音乐的设定也过于仰仗传统的编辑。角色表情的变化和导入时期则算是可以说是对玩家的最大补偿，不过如何让玩家在自己制作的游戏中体会到探索的乐趣，始终是系列亟须解决的问题。

无无：老游戏系列的新作，从画面上来看要比以往好很多。游戏的很多细节都变得更加细致，自然“创造”出来的游戏也就会显得更加好玩。可以让玩家选择的设置点非常多，基本的RPG游戏所有的要素都会涵盖到，相信对RPG狂热的玩家会对本作相当有兴趣。不过如果对RPG没兴趣以及日文苦手的朋友就可以考虑放弃了。

北斗：“RPG创造”系列的最新作，总体来讲游戏没有多大的改进之处，操作方法也都和以前一样。玩家需要先自己设计出一个完整的RPG冒险舞台，之后就可以在自己编辑的游戏中享受乐趣。游戏中可供玩家选择的项目非常详细，城镇、迷宫、角色、地图包括相应的名称等等都有非常丰富的备选项，为玩家想象力的发挥提供了充分的空间。可惜游戏画面与音乐都比较一般。

飞月：强大的制作型游戏，充分考验你的创造性和设计性，游戏的乐趣所在也全部都在制作的过程中。从世界背景、职业种族、事件发生条件到宝箱有没有机关、昼夜交替等全部都可以按照自己的心愿来完成设定。不过，对部分追求爽快感来说的玩家可能会感觉有些过于繁琐复杂。作为该系列的第3作，画面全面升级为3D，但整体感觉却有些沉闷呆滞。推荐爱好此道的玩家入手。

空降兵 总攻前夜



AIRBORNE TROOPS-COUNTDOWN OF D DAY



PS2	PLAY LOGIC
	动作射击
DVD-ROM	2005年1月7日
美版	1411KB
1人	15岁以上

以二次世界大战盟军反攻的“D日”为背景的战争游戏，玩家扮演一个深入敌后的盟军战士在敌人的严密防范之下执行各种战斗任务。

PERFECT：看到主角拿手枪的第一感觉，竟然让我联想到了“生化4”里的里昂，虽然不论手感、画面还是剧情，都与该作有天壤之别，但起码还可单纯地玩玩。游戏要求实在太简单，就是把画面中的敌人全部杀死，按照指示前进就是了，简单得连绝大部分过场，都以图片交待。至于视角问题，我只能说尚可，连续游戏超过2小时，木人有一点恶心。好在本作对射击要求不高，恶心点也能玩下去。

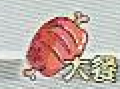
无无：的确是空降啊，游戏水平一下“空降”到了16位的时代……游戏以二战为背景，其实选材还是不错的，可惜游戏的表现过弱了一点。游戏的画面一般就不说了，美版游戏嘛。手感生硬也能理解，美版游戏嘛。但连视角都弄不利索还就敢出来混？游戏中还常有我方被敌人好几梭子子弹打到仍无事地冲到敌人面前，一刀就把敌人砍死的场面，也许算是个搞笑剧吧……

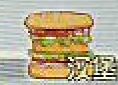
北斗：本作是一款以二战为背景的潜入游戏，玩家需要扮演一名盟军的特种兵空降到敌人内部完成各种特殊任务。虽然游戏选材不错，可惜制作厂商将之白白浪费了。游戏读盘时间很长，场景切换时经常得盯着右下方不停转动的光盘图标郁闷。游戏的按键布局不够合理，最为头疼的就是视角转换特别费力，经常半天都找不着北。大家不用在这游戏上浪费时间了。

飞月：可怕的人物建模和可怕的敌我力量设定，敌人的AI低的离谱，即使就在身旁近在咫尺也毫无知觉，导致潜入的紧张刺激感全失，这种士兵在真实战场里怕是须死上八百遍了。人物的动作生硬单调，杀死敌人的过程完全没有实感，倒在地上就像尸体一样，纵然遇上枪战也没觉得怎么刺激爽快。此外，漫长的读盘时间足够把手指头数完以后再把脚指头也数上一遍的，光是看着灰蒙蒙的画面就让人打不起精神来。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

1月5日——1月21日

雇佣兵 毁灭背后

MERCENARIES—PLAYGROUND OF DESTRUCTION



PS2	LUCAS ARTS
	动作射击
DVD-ROM	2005年1月11日
美版	590KB
1人	18岁以上

以虚幻的政治纷争为背景的战争游戏，值得一说的是游戏手感良好，且任务种类丰富武器也有很多种，算是XB玩家近期可以一玩的作品。

6 用影像资料来代替片头CG无疑是一件非常省事的做法，但是这给我的第一印象就不怎么样。游戏中的动作被慢也与战斗的激烈不符，瞄准的感觉更是差得离谱。敌人的智商太低，就算你冲进包围圈也不见得会有多大损伤，而且敌人不会追赶你，只需要跑到稍微合适的地方就可以轻松将他们统统消灭。另外这个游戏的自由度很低，你必须按照提示来一步步完成游戏，比较单调。

8 将GTA的感觉搬到战场上会怎样？这款游戏就告诉你这种感觉相当完美。本作综合了GTA中行动自由和互动性丰富的亮点，还特别加强了游戏的"暴力"色彩——毕竟这是一款战争游戏。虽然里面"正直"问题严重了一点，但并不妨碍我们体验其中的爽快感。尤其是可以像GTA一样驾驶各种军用车辆，这种快感的确是令人高呼过瘾。而真实丰富的各种兵器表现，也是本作非常大的亮点哦。

7 玩家可以自由进出并驾驶各种车辆的设定令人不禁想起GTA，当然本作所谓自由度方面其实很受限制，基本还是任务制的推动路线。但不同种类的任务会影响自身与不同势力间的所谓"好感度"，这些就给游戏带来了策略性和众多的分支，再加上一些收集要素，还是可以反复玩的。游戏最大的欠缺在于敌人的AI表现，这方面似乎过于弱智了一些。

8 如果让我用一个词语来概括这个游戏的话，我想我会毫不犹豫地说出："战争版GTA"！确实，无论是在画面风格还是操作感受，甚至就连地图样式以及驾车抢车子爆炸、爆炸等等细节，都和GTA像极了。游戏难度中等，而且有些一起的行动，系统都会在地图上给出明显的指示，所以各位玩家都应当能够轻松上手。至于战争题材的故事背景，每个人都会有自己的理解和认识，在这里就不做过多评价了。

TO HEART2

トゥハート2



PS2	AQUAPLUS
	恋爱冒险
DVD-ROM	2004年12月28日
日版	590KB
1人	15岁以上

纯情少女恋爱游戏，也是这个类型中比较出色的一款，在年初的这阵甜腻腻的粉色风暴里显得比较显眼，如果对日语水平没信心的话可参考本期攻略。

7 这当然是一款口碑非常不错的游戏，但是却很难提起小沛的兴趣。小沛的日文水平实在不怎么样，感觉整个游戏过程中铺天盖地的日文实在是种折磨。玩了半小时唯一用到的操作就是按圆圈键来看对话，而在进入真正的"游戏"已发现，这款作品在众多恋爱游戏中算是各方面都比较成熟的，从整体风格到细节安排都非常到位。喜欢少女恋爱游戏而且日语水平不错的玩家可一定要试一下哦。

6 青春偶像型的音像小说，本身就是一个圈子不大的游戏类型，更何况是全程只有如何将日文消除的操作呢。说实话，对于此类恋爱游戏，我觉得在国内只能推荐给两类人，一类是特别喜欢日式美少女游戏风格，一看到斗大眼睛就心跳加速的疯狂玩家，另一类就是希望学习日语，提高阅读和听力的朋友。毕竟本作可随时翻阅前文和调出文字语音的设定，比较人性化多了。

7 画面小说或许是恋爱游戏的最佳形式，至少我在玩过ToHeart之后是这样认为的。虽然2代里没有翻天覆地的变化，但是细节设定的完善依然令人称赞，例如角色效果，和服颜色的改变。由于整个游戏过程都是对话中进行的，所以几乎没有冷场，实际的游戏感受比同类恋爱游戏更容易投入，角色的性格刻画也更有说服力。再就是以片头与结尾的主题歌，有一定日语水平的玩家应该可以满意。

7 我其实个人真的是搞不懂，一款恋爱冒险游戏在日本怎么会有那么高的人气呢？要知道，"TO HEART2"在日本游戏软件期间排行榜上可是长期占据着相当靠前的排名呢。看来文化上的差异确实不能忽略。游戏给人的最大感受就是"清新甜美"，无论是纯正的日式卡通风格还是众多人物精彩的配音，都很好地烘托起作品的大氛围。游戏对于玩家日语水平有较高的要求，否则会严重影响到对作品内容的理解。

生化危机4

BIO HAZARD4

GC	CAPCOM
	动作冒险
DVD-ROM	2005年1月27日
日版	8格记忆卡
1人	15岁以上

还有必要介绍吗？不仅是备受期待的超级大作的续作，而且游戏的素质相当的高，其制作水平堪称近年游戏的一个里程碑，为了本作买一个NGC，绝对值！

10 如果可以给与更高的评价，我认为这款游戏应该得到12分。生化危机被做到了这个份上实在是佩服CAPCOM的游戏制作能力！游戏的画面和系统已经不是评判这款游戏好坏的标准，关键是玩过之后的感动。生化危机4与系列的前几作可以说是质的飞跃，超长的游戏流程使你大呼过瘾，聪明的敌人也需要你完全投入到思考如何将它们消灭，我已经语无伦次了，太好玩啦！

10 即使是用最尖刻的去看待，BIO4仍然是动作冒险游戏中最高杰作，与前作相比，4代的进化是几乎爆发的跨越式的。BIO4中并没有注入太多新鲜想法，但是对于传统要素的把握却达到了登峰造极的地步。超过20小时的游戏时间毫无冷场，往返于同一区域内的可怕人的设定也被彻底摒弃，取而代之的是对于操作性的巨大挑战。可以说，气氛渲染的华丽场景与令人应接不暇的危险遭遇构成了BIO4最具张力的卖点。笔者对PS2版不免平添了一丝忧虑的情绪。

10 绝对的杰作，游玩方面几乎无可挑剔。在系列走上了趋于平淡的模性道路的今天，还可以拿出如此的勇气来作彻底的改革，还可以有这样大的诚意来作出如此的投入，游戏的制作者绝对值得我们向其致敬。本作的难度、游玩系统，以及画面表现力等等方面都已完全成熟，在各种大型元素的平衡性方面更是把握得十分精准，实在没有理由拒绝这款游戏。

10 真的要感谢CAPCOM为我们带来了这样一部精彩的游戏。估计其他小编应当也会和我一样，毫不犹豫地为生化4打上一个高堂堂的满分吧。游戏与以往的生化作品相比有着十分明显的改变，或许，应当说是"重大突破"才更为合适！生化4可以说是对于动作冒险游戏的定义进行了一次全新的诠释，赋予其"神作"的头衔绝如其分。短短一百多字怎么说不出个所以然，众位玩家还是亲自去感受一下吧！

史前小阿飞2

TORK2



XB	UBI SOFT
	动作冒险
DVD-ROM	2005年1月15日
美版	—
1人	12岁以上

一个小野人在幻想世界里展开的冒险，游戏难度不高，且气氛非常轻松，很适合低年龄层用户玩。而且画面鲜亮，角色动作丰富且不失可爱，像平年的雷曼。

8 崇尚简单乐趣的小沛非常喜欢这一类的动作游戏。没有太多复杂的故事背景，没有困难多样的操作指令，但是动作的爽快感却表现得淋漓尽致。而且画面明快清新，玩的时候心情一直很舒畅。适宜的难度让玩家可以轻松上手，同时又不会觉得太过简单而无聊。游戏中华丽的场面也有不少，特别是主角变身后的特殊攻击，威力虽然谈不上但也算是为原本平淡的游戏过程增加点激情。

8 由UBI发行的这款动作游戏，充满了童趣般的梦幻色彩。虽然无论主角还是敌人的形象设计在我们看来都有点稍过"恶心"，但这并不妨碍你体验游戏中那较好的操作手感。本作视角类似于古惑狼，基本固定，不能360度随意转换。虽然场景设计上特意强调了玩家要靠前进才能爽快游戏，但确实会给希望收集齐全道具而四处奔走的玩家带来一点麻烦。

8 游戏的重点并没有更多地放在战斗上，而是主要在解谜和收集等方面下了很大功夫，这一点我个人是比较喜欢的。另外各个角色和各种技能都有自己有针对性的特点，使得游玩起来的乐趣就丰富了许多，可以有效避免长时间游戏带来的单调感。游戏角色的设计显得很可爱，画面及角色也都令人看起来很舒服，是一款可以用来调节身心、愉悦心情的不错的作品。

8 一款中规中矩的动作游戏。虽然人设、美工等细节方面稍显薄弱，但是细腻的操作感能够很大程度地弥补视觉方面的不足。游戏中虽然有明显的主线，但是制作公司还是花费了一些心思为我们设计了不少小分支，的确提高了游戏的乐趣。变身系统是这个游戏的一大看点，随着游戏的逐渐深入，相信会体验到更多的乐趣。作品总体感觉比较低年龄向，Q版的感觉应该能吸引不少女性玩家。

小沛



彩火



唯夜



布塔



EDITORS' VOICE 编辑点评



GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

1月5日 → 1月21日

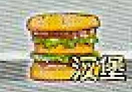












马里奥聚会A

マリオパーティ アドバンス



GBA	任天堂
	休闲动作
卡带	2005年1月13日
日版	64MB
1~2人	全年龄

任天堂的当家作品现在在GBA上出现了，游戏虽然是掌机但乐趣绝对不输给家用机，绚丽的色彩和精致的小游戏设计让人流连忘返，沉醉其中。

“马里奥聚会”系列一直是轻松搞笑的代名词，相信每位玩家都是笑着在进行这款游戏的。这次的这款GBA版使用一盘卡带就能让朋友们共享游戏乐趣，游戏中的50款小游戏全都趣味十足，令人百玩不厌，此外还增加了“探知机”、“视力检查仪”等各种有趣的聚会道具，可说是GBA玩家与朋友们同乐的最佳选择。不过本作还是有着一些缺点的，譬如某些小游戏的操作感较差，以及受GBA机能所限而使多人同乐的乐趣减少等，总的来说本作还是值得一玩的。

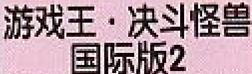
风靡世界、老少皆宜的“聚会”系列首次登陆掌机，可喜可贺。不过既然是同乐类游戏，似乎更应该是亲朋好友围坐在一台电视机前大呼小叫、笑作一团吧？个人认为掌机的“便携性”与此类游戏的特点还是不太一致。以游戏本身的素质来讲，虽然画面方面比起系列正统作品和风头正劲的“制造”系列有所不及，但仍然值得一玩。对于没有NGC的玩家还是很有意义的。

不用多说，神作！在GC上有着出色表现的MARIO PARTY，终于登陆GBA平台了。虽然没有GC超棒3D表现，但是超值的一款款迷你游戏真的是乐趣十足，真是佩服老任的功力。冷饭炒了这么多年，还能炒得这么有滋有味。本作画面保持了游戏中清新自在的氛围，并且在游戏里还有许多好玩的道具，要是有GBP的话和三五好友一起游戏也是很快乐的事儿啊。GBA玩家不可多得的一款作品，并且是本人早晨公车上的最好的消遣玩伴之一！

任天堂终于让马里奥PARTY也驾临了GBA平台。游戏风格自然不必多说，任氏制作此类风格清新的游戏，实力也都是大家有目共睹的。简单有趣的游戏规则，轻松快乐的背景音乐，真是很难不让人喜爱。游戏秉承了马里奥制造系列成功的经验，虽然是以骰子前进，但独具风味的各个小游戏，确实有着一定的耐玩性，一旦上手了，真有一种让人舍不得放下掌机的冲动。



游戏王·决斗怪兽国际版2



遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル2



GBA	KONAMI
	卡片竞技
卡带	2004年12月30日
日版	128MB
1~4人	全年龄

游戏王系列的海外发展路线的产品之一，游戏汇集了很多新出的卡片，且规则也是采取OCG的最新规则，可说是一个比较标准的正式比赛练习版本。

靠着原作漫画的超强人气，“游戏王”系列一直是GBA上的热卖作品。本作在系列原有基础上又有了进一步的进化与发展。玩家可以保存更多的卡牌套数，更有利于战术的安排。游戏中有着丰富的事件与游戏模式，战斗画面比起前作也更有魄力。但总的来说，本作是典型的“新瓶装旧酒”类游戏，虽然每一代都会比之前更加华丽，但游戏内容却差别不大，缺乏新意。长此以往，当原作漫画的人气慢慢冷淡下来之后，本系列恐怕也将随之没落吧。

很多人说这个游戏好玩，事实上这个系列的素质也是相当不错的，系统方面尤其值得称道，堪称经典，值得卡片类游戏借鉴。尤其是本作在系统增强之后，增加了更多的新卡包和商店系统。不过游戏的系统稍显复杂，可能对于新手来说比较难上手。但毕竟游戏的品质不错，相信耐心玩下去的话一定可以发现其中的乐趣。

GBA上根据超人气漫画改编的游戏，并且本系列一直颇受玩家好评。本次作品在原作系列的基础上又有了一定的改进，在战斗的安排上，玩家保存卡牌的套数有所增加，对战斗的战术安排也更加有利，画面也有所提升。不过再怎么说也是一款‘换汤不换药’的系列了，想必厂商也是想，在原作漫画人气高涨的时候大捞一笔，故才出此下策出了这么多本系列的续作。不过原作饭张或有兴趣的玩家还是可玩一下的。

游戏王的发售，注定会让喜欢它的FANS们再度欢呼。作为一款卡牌游戏，本作比同类作品有着更为细致的设定，各种属性的相生相克，各种种族的特点差异，正是因为制作厂商在这些细节参数上的调整，整款游戏的平衡性恰到好处。而画面和音效在GBA上的表现，也可算得上是中规中矩，偶尔也会有让人眼前一亮的表现。总之，它绝对是可以让对其充满期待的FANS们感到满意。



班卓熊驾驶员

BANJO PILOT



GBA	THQ/RAGE
	赛车竞速
卡带	2005年1月3日
美版	64MB
1~4人	全年龄

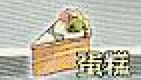
非常有欧美色彩的一个游戏，角色比较可爱，个个都是美国动画片里那样圆乎乎的可爱。游戏是竞速游戏，但同时还可以用各种手段攻击对手，有一定可玩性。

又是一款不无新意的游戏，从中感受不到任何可以成为亮点的要素。作为一款竞速游戏，速度感是很重要的，而本作的速度感可谓奇差，不就过N速环的话简直就是龟速。虽然本作操作十分简单，只用十字键就能轻松进行游戏，但手感较差，操作角色时有种飘忽的感觉，碰撞的时候也相当无力，赛道设定也比较单一，各赛道之间差异不大。此外，游戏中的角色造型也并不讨巧，相当的欧美化，很难引起亚洲玩家的兴趣。

这也叫做竞速游戏？驾驶着所谓的“飞行器”在千篇一律、毫无亮点的赛道上慢悠悠地晃荡，说是老牛拉破车还差不多。很难对这个游戏的“手感”做什么评价，因为速度实在是慢得让人察觉不到有任何手感的存在。不知道制作小组到底是抱着一种什么样的态度来完成这部作品的，用来打发时间都嫌无聊。大概这就是所谓的“劣作”了吧。

近期的新作，不过素质一般，几乎可以说没有什么可取之处。虽说是做过不少赛车游戏的THQ的作品，但是本次的作品实在欠些火候。在游戏中，玩家所扮演的角色，用来竞速的坐骑并非车辆，而统统都是飞行器。更要说一下本作基本上没有什么速度感可言，音画就不用再说了，本人认为还没有一个GBA上的游戏能超越VR3的吧。游戏的素质有待提升，不过还是蛮有新意的作品，想尝试新鲜感的竞速玩家，不妨试试吧。

一向擅长在掌机上制作赛车类游戏的THQ，这次也有不俗的手笔。浓厚的美式卡通风格，把来自任天堂马里奥赛车的日式游戏，重新给予了诠释。虽然并无太多突破，只是把地面飞驰的卡丁车，改变成了展翅飞翔的飞机，但飞行高低差这一全新的概念却带给了玩家一种崭新的玩法。看着巨大的炸弹从后边砸过来，还真让人感到惊心动魄。唯一的遗憾可能就是操作感还不如日版游戏细腻，但瑕不掩瑜，推荐各位玩家一试身手。



山脊赛车DS

Ridge Racer DS



NDS	NAMCO
	赛车竞速
UMD	2004年12月11日
日版	——
1人	全年龄

山脊赛车系列在NDS上的第一部作品，游戏虽然在画面表现上的效果并不是很好，但用触摸屏操纵起来真是另有一番风味。感觉这种游戏并不适合NDS。

本作保持了“山脊赛车”系列一贯的爽快速度感，配以DS的特殊机能，在操作方式上也有了新的突破。“普通”操作模式下的十字键操作适合于所有玩家，比较便于操作，而“困难”和“专家”模式下通过触控笔或者拇指扣进行操作的设定虽然较难控制，但令人感到十分新鲜，有一种模拟赛车的乐趣。游戏中的隐藏要素也比较丰富，尤其是隐藏“NINTENDO DS”，其各项指标全满的极异性能相信会令各位玩家欣喜若狂。本作支持无线通讯功能，一盘卡带多人同乐，还是很实惠的。

毋庸置疑，赛车游戏最基本也是最重要的元素就是“速度感”。作为一款掌机游戏，本作仍然保持了系列一贯的极速感觉，值得赞许。音画方面的表现不过不失，没有给人留下太深刻的印象，但是显示帧数有所欠缺，长时间游戏很容易导致视力疲劳。NDS的按键用来玩此类游戏似乎有点手感不佳，操纵赛车转弯的时候总给人一种很“粘”的感觉。而使用触摸屏操作的方式个人认为非常别扭，只适合有自虐倾向的玩家。

没什么好说的了，超完美。保持了一贯行云流水般的爽快感，并且借助了DS独有的触摸机能，在对车体的操作感受上有一定革新。可惜DS和PSP比画面比较来说略显不够大气。要是DS上也能有“16:9的TFT屏可能感觉就不一样了吧？不过用触摸屏玩儿起来的感觉还真是不错呢，方向的操作很细腻，想要作出漂移动作也许要稍练练控制的方法。因为是任氏主机上的游戏隐藏要素自然多的数不清，多人一卡带连线也成为可能。有兴趣的玩家不妨试试本作吧。

说它是NDS当前画面效果最好的游戏决不为过。虽然相比PSP版的山脊，省去了华丽的片头CG，游戏音画上也有些缩水，但却并不能掩盖这款游戏在众多NDS大作当中脱颖而出。而全新触摸操作理念的注入，确实给了玩家耳目一新的感觉。利用触摸屏控制屏幕下方的方向盘，使操作更加直观。更令人惊喜的是，居然可以直接用手指控制方向盘，这种直接的操控方法，如果还不能驾驭好赛车，就只能怨天尤人了吧！



魔法，永远的游戏主题；美少女，令人心动的词汇，将这两者结合起来，就是这款魔女游戏了，让我们来一起感受一下魔法美少女的魅力吧！

PS2	本刊译名：魔女的女儿·唱着恋爱的魔法!			
	INTERCHANNEL	2004.12.27	7560日元	160KB
恋爱模拟	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

看着活泼可爱的西尔维亚，大家是不是感到有些心动了呢？游戏中可是有着众多魅力十足的女孩子哦，肯定有你喜欢那一型！

2004年年底，PS2上突然涌现出大量的恋爱AVG游戏，而《魔女的女儿》正是其中一款。这款《魔女的女儿》给人印象比较深刻的地方，大概就是它精美的人设——日本的恋爱AVG发展到如此地步，插画家的静态CG描绘已经到了精美得"令人发指"的地步，加上这款游戏其他方面的表现平平，有时候甚至令人很难分清自己到底是在玩游戏还是在"美术观摩"了，我想，这也是对一款游戏的讽刺吧。另外，游戏分为普通版本和"MAGICAL BOX"版本，后者收录了映像特典和音乐CD，这年头，真是什么东西都能弄出个限定版来骗钱啊。

～登场女孩性格～



～菜单操作～

游戏中任何时候按△皆可调出菜单栏。从上到下分别为：

★**SAVE** 记录，大多数时候可随时记录
★**LOAD** 读取记录
★**EXIT** 退出菜单
★**TITLE** 回到主题画面
★**CONFIG** 系统设定（音量、画面等）
★**Q.SAVE** 即时存储，游戏中任何时候均可记录
★**Q.LOAD** 读取即时记录，读取后原Q.SAVE记录消失
★**LOG** 查看以前对话，特别使用在回答特殊提问上，不知道该怎么回答或者前面的内容忘掉的话可以调出此项查看，考虑清楚了再做回答，是个很贴心的设计

～关键词解读系统～

关键词一：魔法试验

魔法学校的最终考试即魔法试验，不过魔法试验不是一个人进行，主角必须为自己寻找到一名搭档（当然是美眉了）。游戏按时间流程进行，共三周时间，至女孩答应主角成为期末考试的魔法搭档为止。每天分为上午上课时间、中午课间休息、下午上课时间、下午课后休息、晚间五部分，要抓紧时间，好好利用。

关键词二：授课问答

别以为上课时间可有可无就拼命连打○键，既然是在魔法学校就读，那么除了谈恋爱外学习也是一个重要内容的，每天上午上课时间和下午上课时间为老师授课，授课主要讲述关于精灵世界的魔法知识，ミント王国的历史地理乃至通货等，重要的词会用红色标识出来，看的时候要稍微留心一点。老师会在课堂上随机提问，回答错误的话会影响到对女孩们的隐藏好感度。



关键词三：每日交流



每天有三个时间可以和女孩子们对话：中午课间休息、下午课后休息和晚间。每次机会可选择与一名女孩交谈，交谈中随机会出现一至三个问题（多数一个），回答正确的话可稍许提高该美眉的好感度。当然，也可以放弃此机会。

PS：晚间去女孩们的住处对话的话可以看到她们除校服以外的便装模样，很卡哇伊哦，有些还很性……感……

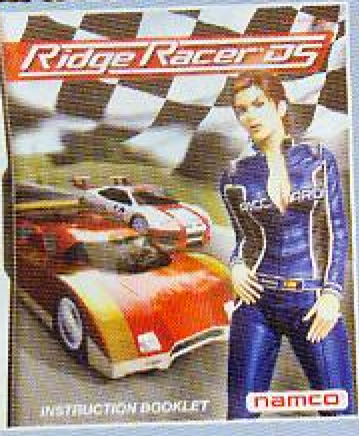
关键词四：特殊剧情

有时候和主角好感度较高的女孩子会主动前来约会主角，如果这时候主角刚好选择了与其他女性角色交谈，那么女孩就会遗憾地离开，所以有时候选择放弃与美眉交谈也是必要的。另外，对话菜单上有时候会出现除女孩名单外的特殊选项，大多数时候选择可触发特殊剧情，接下来选择得当即可大幅提高美眉好感，注意不要错过哦。

STORY

这是一个充满精灵的世界，人们都借助着精灵的力量而生活着，并把这种力量称之为"魔法"。在由初代女王所命名的魔女之国ミント王国中，全体的国民都能够使用魔法，魔法已经成为人民生活的一部分。农业、工业、制造业，全部都依赖魔法的力量，没有魔法的话，小麦不生长，钢铁不能制造……由于魔法对于国家的重要性，ミント王国特意成立了一所教学魔法的"全封闭式"学院，在这里，被称为"魔女的女儿"的女孩子们为了梦想而学习魔法，主角则作为魔法学校的一名普通学生，一边在这里学习魔法，一边与女孩子们展开了有欢乐，也有烦恼的生活。

□文责/龙马



Ridge Racer DS



NDS目前发售的游戏当中可以称为大作的其实不多，这款游戏虽然挂着山脊的牌子，然而却非新作。与《马里奥64DS》一样，这款游戏也是照搬了当初N64的那一套，连制作小组也是当初的原班人马。玩这款游戏的新鲜感完全来自于在掌机上能够重温过去家用机上的感觉，和新加入的些许新要素，希望以后NDS上别再炒冷饭了。

NDS 赛车竞技	本刊译名：山脊赛车DS			
	NAMCO	2004.12.7	39.99美元	不明
	卡带	美版	1-6人	全年龄

NDS独创的三种操作方式

NDS的游戏通常都会同时存在两种或是两种以上的操作方式，也就是传统按键和触摸操控。《山脊赛车DS》利用触摸屏的操作方式也有复杂和专业两种，复杂操作是利用触摸笔，左手右手都行，因为两边按键的功能相同。专业操作是要用随主机赠送的指套，方向控制必须用左手，只有右边的按键控制油门等功能。

1、原始简单操作

方向键的左右	左右转向
L键	换档加速
R键	换档减速
A、X键	汽车油门
B键	刹车
SELECT	变换视角
START	暂停

2、变态复杂控制

下屏触摸	左右转向
上、X键	汽车油门
左、A键	换档加速
右、Y键	换档减速
下、B键	刹车
SELECT	变换视角
START	暂停

3、专业拉风驾驶

下屏触摸	左右转向
X键	汽车油门
A键	换档加速
Y键	换档减速
B键	刹车
SELECT	变换视角
START	暂停

种类丰富的游戏模式

这款游戏移植自当年的N64版，虽然在细节上增加了一些要素，但是游戏的基本模式还是没什么变化。最基本的有以下四种。

QUICK RACE

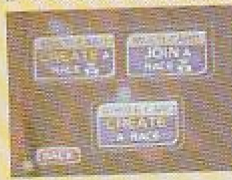
这是入门的基础练习模式。在这个模式里，玩家只能玩一个最初的赛道，也只有一款最慢的车可以使用。个人感觉这个模式真的比较多余，其实反复练第一个赛道就可以达到练习的目的。而且由于赛车只能用固定的一辆，所以玩家根本不能体验其他赛车的特点。为了不浪费资源，凑合玩一下吧。

SINGLE PLAYER



这个模式才是游戏中最主要的。其中又分为GRAND PRIX、CAR ATTACK和TIME ATTACK这三个选项。GRAND PRIX就是最传统的攻关模式，游戏共有8大关，开始的6大关每关中都有3条赛道，而最后两个关卡中只有一条赛道，也就是总共有20条赛道。一开始可供选择的有4辆赛车，每过一大关又会增加几辆，共有28辆隐藏赛车。想要得到这些隐藏赛车就要用到CAR ATTACK模式了。每当过关后，就会有几辆车出现在CAR ATTACK模式当中，进入该模式与新出现的车进行比赛，取得胜利后就能拥有那辆车。至于TIME ATTACK模式，无须多讲，就是在没有对手的环境下考验你单纯通过赛道的时间，其中可以跑固定的圈数，也可以无限制地一直跑下去。

MULTI PLAYER



MULTI PLAYER模式可谓是NDS上最出色的了，它既可以多人多卡联机对战，也可以支持多人单卡游戏。除了可选的车辆不同之外，这两种对战模式都可以选择你所打出的所有赛道，即使是单卡也可以尽情享受对战的乐趣。对战时也可以选择是否让电脑加入，另外值得称赞的是本作支持最多6人的单卡联机。

OPTIONS



系统菜单几乎是每个游戏中都有的模式。本作中共分四项：查看比赛纪录、控制游戏声音、管理个人存档还有选择控制模式。这几个功能都没必要一一介绍了，玩家进入该模式后，游戏界面上就会有相当详细的解释，而且每一项操作都十分简单。

赛车性能的细节介绍

其实常玩赛车游戏的人对于游戏中显示的各项数值所代表的意义都十分了解。那么以下的介绍仅仅就是为刚刚入门的玩家提供一些帮助。在游戏开始之前玩家必须选择参加比赛的赛车，对于不同的赛道自然是选择相应的赛车才更有胜算。每辆赛车都有自己的四项数值，分别是SPEED（速度）、Acceleration（加速）、HANDLING（操作感）、GRIP（抓地力）。第一个速度不用说了，数值越高速度越快。第二个加速性能如果数值越高的话，那么从低速到最高速所需的时间就会越短。操作感指的是赛车的灵活性，数值高的赛车只需要轻按方向键就会做出较大的动作，如果数值很低的话，按半天也不会转多大弯。最后的抓地力也就是指车子与地面的摩擦力，抓地力越强转弯时越容易，相反数值低的话也不见得是一件坏事，因为那会使甩尾变得非常简单，视觉的冲击感会很强。



说完赛车的数值，再就是一项个性化的细节设定了。在选择车辆的画面中按L或是R键可以为赛车更换颜色，由于是渐变式更换，所以真的数不清会有多少颜色，至少百种以上吧。

游戏的总体感觉



NDS的这款山脊赛车其实就是当年N64上的复刻加强版。开场动画没有用华丽的CG，而是朴实的即时演算画面，如果不是有PSP版对比，单从掌机角度来说还算不错。游戏中的感觉与N64版也基本相同，只是在用到甩尾时很容易就会做出360度的华丽旋转，这在以前是比较困难的。游戏的速度感很好，就是有时会因过快的速度而分不清前方究竟应该朝哪里转向。本作独有的一大特点就是可以利用下面的触摸屏来进行游戏，其中包括用左手戴上指套控制，以及右手用触摸笔操作。但是如此一来，难度的增加也就不言而喻了！如果能用这种方法赢得比赛，恐怕至少也要练习3、4个钟头以上。最后值得一提的就是游戏的联机功能了，6人对战在家用机上都是很难实现的，特别是无线联机，感觉更是棒极了！

□文责/小沛





将幕末时代的日本作为游戏的背景，如此的设定对于一款恋爱冒险游戏来说确实新颖，这让“幕末恋华 新选组”在同类游戏中显得很特别。

PS2	本刊译名：幕末恋华 新选组			
恋爱冒险	D3PUBLISHER	2004.12.22	6040日元	102KB
	DVD-ROM	日版	1~2人	12岁以上对象



“幕末恋华 新选组”的声优阵容十分华丽，为游戏中各主要人物负责配音的演员有森田成一、置鲇龙太郎、石田彰、森久保祥太郎、樱井孝宏等。

游戏概况

“幕末恋华 新选组”是一款恋爱冒险游戏。游戏中，玩家将要扮演一名新选组女性队员，体验与众多美形男队员一同生活、战斗的非凡经历。在基于以史实作为基础而改编的曲折情节之中，玩家与其他队员间会发生怎样感人的故事呢？结果将完全由玩家自己去把握。

游戏的故事包括很多历史上真实发生过的著名事件，如大阪力士乱斗事件、池田屋事件、禁门之变等等，在经历这种种激动人心的事件的过程中，玩家会与其他新选组成员产生不可思议的恋情。想想看，冲田总司、土方岁三这样鼎鼎大名的人物成为自己的恋人的话，会是怎样一番感受呢？身处于动乱的幕末时期，凭借自己的意志、同伴间的友情、恋人间的爱情去开创全新的境界，这就是这款“幕末恋华 新选组”想要传达给玩家的东西。为了自己所爱之人，握紧手中的刀剑，大胆的前进吧！



游戏中，除核心主线剧情之外，还有很多分支情节的存在，玩家所做出的不同选择，会直接影响故事接下去的发展方向。到底玩家会和哪一名新选组队员共同承担起命运的重担呢？斋藤一？冲田总司？再或是土方岁三？看来想要体验不同的剧情只有一个方法，那就是将这个游戏多玩几次了。

游戏的主要流程

■经过说明　穿插在主要事件之中，对事件内容进行经过的解说。

■与人物进行对话　玩家可随意选择人物进行对话，满足特定条件之后可以触发“DATE EVENT”。

■约会情节　即上一步骤中提到的“DATE EVENT”，可以提高主人公与某位男性角色之间的好感度。

■主要事件　亦即故事的发展主线，特别需要注意的一点就是，主线所指方向会因为之前几个步骤的不同而相应地发生变化。

主要人物分支事件

近藤勇

类别	编号	事件
主要事件	Kondo-1	「朝帰り」五章
主要事件	Kondo-2	「絶縁」十四章
主要事件	Kondo-3	「殿方には内緒です」十六章
约会事件	Kondo-1	「ぜんざい」二章 第一次对话回合
约会事件	Kondo-2	「近藤の见立て」八章 第四次对话回合
约会事件	Kondo-3	「眠れぬ夜」十一章 第一次对话回合
约会事件	Kondo-4	「近藤の剣」十七章 第一次对话回合

土方岁三

类别	编号	事件
主要事件	Hijikata-1	「もっと知りたい」八章
主要事件	Hijikata-2	「土方の女」十四章
主要事件	Hijikata-3	「そばにいる限り」十七章
约会事件	Hijikata-1	「恋文」三章 第二次对话回合
约会事件	Hijikata-2	「土方の悩み」六章 第三次对话回合
约会事件	Hijikata-3	「休日の过ごし方」十一章 第一次对话回合
约会事件	Hijikata-4	「气がつけば…」十七章 第四次对话回合

冲田总司

类别	编号	事件
主要事件	Okita-1	「剣术遊び」三章
主要事件	Okita-2	「できないんです…」七章
主要事件	Okita-3	「私はここです！」九章
约会事件	Okita-1	「鬼ごっこ」二章 第二次对话回合
约会事件	Okita-2	「冲田の息抜き」七章 第二次对话回合
约会事件	Okita-3	「家族とは」十章 第三次对话回合
约会事件	Okita-4	「さっぱりしました」十二章 第三次对话回合

山南敬助

类别	编号	事件
主要事件	Yamanami-1	「山南先生」二章
主要事件	Yamanami-2	「明保野」三章
主要事件	Yamanami-3	「さびた心」五章
约会事件	Yamanami-1	「からくり人形」二章 第二次对话回合
约会事件	Yamanami-2	「困った時は…」四章 第三次对话回合
约会事件	Yamanami-3	「万の歩を踏十棋」五章 第四次对话回合
约会事件	Yamanami-4	「閑职」六章 第二次对话回合



永仓新八

类别	编号	事件
主要事件	Nagakura-1	「京都の神髄」一章
主要事件	Nagakura-2	「このまま屯所まで…」七章
主要事件	Nagakura-3	「ずっと见ていた」十四章
约会事件	Nagakura-1	「ご褒美は蕎麦」四章 第一次对话回合
约会事件	Nagakura-2	「食べ物談义」九章 第三次对话回合
约会事件	Nagakura-3	「女のカッコ」十一章 第二次对话回合
约会事件	Nagakura-4	「永仓の苦悩」十四章 第一次对话回合



斋藤一

类别	编号	事件
主要事件	Saito-1	「これぞ侍」四章
主要事件	Saito-2	「责任ある行动」十章
主要事件	Saito-3	「乙女心」十五章
约会事件	Saito-1	「綱姫からの手纸」四章 第二次对话回合
约会事件	Saito-2	「こ…これは…」六章 第一次对话回合
约会事件	Saito-3	「供花」十章 第三次对话回合
约会事件	Saito-4	「八方塞がり」十六章 第二次对话回合

原田左之助

类别	编号	事件
主要事件	Harada-1	「原田の纯情」二章
主要事件	Harada-2	「朝稽古」八章
主要事件	Harada-3	「女なんだよな…」十五章
约会事件	Harada-1	「つきあってやろうか？」四章 第二次对话回合
约会事件	Harada-2	「お手柔らかに」八章 第四次对话回合
约会事件	Harada-3	「何の用だよ？」十四章 第四次对话回合
约会事件	Harada-4	「气分转换」十六章 第三次对话回合

藤堂平助

类别	编号	事件
主要事件	Todo-1	「女だてらに」一章
主要事件	Todo-2	「平助の梦」五章
主要事件	Todo-3	「大好き」十章
约会事件	Todo-1	「よく似た男」三章 第一次对话回合
约会事件	Todo-2	「白玉作り」四章 第四次对话回合
约会事件	Todo-3	「時の流れ」八章 第二次对话回合
约会事件	Todo-4	「もしも…」十章 第二次对话回合

□文责/布塔





YU-GI-OH! 游戏王



近来游戏王系列的势头虽然大不如前，不过随着新一波动画的攻势加上海外发展的策略也促使系列逐渐走上复兴之路。希望这次的新作能有好成绩。

GBA	本刊译名：游戏王对战怪兽～国际版2			
	KONAMI	2004.12.30	4493日元	128MB
卡片对战	卡带	日版	1人	全年龄

系列简介

游戏王作为日本漫画和游戏界曾经风光无限的作品，当年可是无比风光，在动漫游戏玩具等领域同时出击，着实赚回了不少银子，作者高桥和希也一跃成为日本漫画界的一号人物了。但同时，这部作品也是流星效应很明显的作品，在2000年到2001年到达高峰之后便停步不前，之后这个系列不仅已达到自己发展的极限，同时也渐渐被市场所淘汰。游戏方面本系列主要以GB、GBA为主，在GB时代曾突破百万，GBA时代的5代6代作品的素质也是很高，2003年起游戏王系列在日本逐渐势微，便寻求海外发展，曾在美国举办过卡牌大赛，本作也是符合其海外发展的思路，是其正统汇聚版本的国际版的第2代。





系统说明

本作采取的是最新的游戏王卡牌规则，同时限制卡牌也会实时更换，经常会有更新了的限制卡说明，要注意。

和很多桌面游戏一样，游戏王也是有其独特的系统的，战场分成两方，每一边共有两列格子，每列有5个，第一列是战斗卡格，可以放入战斗用卡片；第二列是魔法卡牌列，可将手中的魔法及陷阱卡放在场上预备，必要时发动效果。右手边的牌组是全部牌，每回合会从这里抽一张牌战斗；左手边上方是融合卡区，表示为紫色；左手下边为墓地，所有在战斗中被击破的牌均会来到这里，围绕着这些分区，有很多有效的战术可以实行。







基本上比赛的目的是将对手的生命减成0，双方在对局开始时生命力均为8000。在战斗时卡片可以横放，为防守状态，战斗力为DEF值，竖放为进攻状态，战斗力为ATK值，此时交战后，如果双方都为进攻状态，则战斗力低的一方战败，卡片进墓地，同时战斗力的差值扣到败方卡牌手的生命值上；如果有一方为防守状态，同样战斗力低的一方战败，卡片进墓地，但战斗力的差值不会扣到卡牌手的生命值上。当对方所有战斗卡牌格子上没有战斗卡时，此时攻击会直接扣到卡牌手的生命值上，这时会给予敌人绝顶的打击。此外绿色魔法卡可以直接发动效果，粉色的陷阱卡则要放在魔法卡列上，在符合条件后才可发动。游戏的战斗卡有黄卡，此种卡在4星以下可直接上战场，5-6星则需要牺牲场上的一张牌进行召唤，7星以上则需要2张牌来进行交换。土黄色的战斗卡是效果卡片，在由防守转进攻（通常说的反转）时会有自己的特殊效果出现。蓝色是仪式卡，需要有仪式专用的魔法卡再牺牲与其星数相同的数张战斗卡才可召唤，相对地实用度不高。紫色为融合卡，虽然比较强力，但多需要数张素材与融合魔法卡才可召唤出，比较麻烦。

基本上游戏王的规则就是如此了，实际上在实战中因很多卡的功效不同，战局要比规则上说的复杂得多，这也正是这个游戏的魅力所在。

基础战术讲解

虽然这个系列在日本取得了很大的成功，但在国内并没有多少人会玩，这是比较遗憾的一点。无奈之下本文进行的都是一些比较基础的讲解，当然也要包括一些基本战术理论。

★除去说

因为攻击对方持牌人才能取得胜利，所以要能够把敌人的卡牌都除去然后直接攻击就是这个理论的立足点。闪电可以有效地达到这一效果，黑洞则是除去敌我双方所有卡牌，适合在使用后立刻召唤强力怪兽攻击，有时要注意敌人的陷阱会捣乱，可以考虑用快乐羽毛扫将敌人魔法列的卡牌无责任除去。

★召唤理论

召唤高星高能力的怪兽是比较重要的，我方能派出的牌毕竟有限，可以考虑用抢夺或变心等魔法卡将敌人的卡夺到我方来，因为只有一回合的使用时间，最好的办法就是直接拿来当祭品召唤强力卡了，这样还可以有效除去对手的一张卡，此外有些卡可以配合增殖魔法来使用，创造出一些能力超级低但是数量很多的怪兽做召唤用的祭品。

★墓地理论

主要围绕死者苏生和过早埋葬这2张卡进行，这2个卡的特点是能从墓地进行特殊召唤，如此便可故意把一些强卡扔进墓地后用魔法卡复活，如此可以轻松召唤强卡。

★融合幻术

融合怪兽条件苛刻，且魔法卡和素材卡都要占去牌组很多空间。其实效果卡片混魔布兰肯的效果是牺牲本方5000生命后指定召唤一张融合卡。用此办法就可轻松召唤出青眼究极龙，此后再加巨大化，一下就可以制造出战斗力9000的卡牌，再配合雷电和快乐羽毛扫等清空障碍，就可一击打死对手。这就是著名的融合召唤连锁了。

部分强卡简介



↑黑洞，基本的除去卡，比闪电要野蛮但一般不会被禁止。



↑食人虫，翻转后可破坏敌人一张卡，性能不错的效果卡。



↑破坏轮，召唤怪兽时可发动破坏，双方扣与战斗力等量的体力。



↑防守力高达200[illegible]，在低星数卡里是最高的了，绝对的铁壁。



↑青眼究极龙，由三只青眼白龙融合而来拥有超级攻击力的强卡。



↑变心，可在一回合内控制敌方一张卡，一般是当祭品用了。



↑死者苏生，可无责任召唤墓地中任意一张卡，墓地战术的核心。



↑恶魔召唤，[illegible]用一张卡做祭品，[illegible]攻击力非常高。

□文责/无无







PS2	本刊译名：片神名～丧失的因果律			
解谜冒险	Alchemist	2004.11.27	7140日元	44k
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上推荐

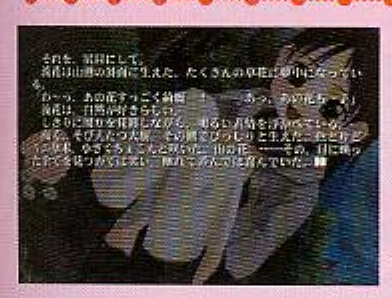


《片神名》以日本为舞台，讲述玩家将扮演的男主角雨村津云，在因缘际会下，从现代跨越时空回到古代，然后被卷入各种各样的事件的故事。

《片神名~丧失的因果律~》分为两个版本，普通版定价7140日元（含税），而定价9240日元（含税）的限定版则提供收录有游戏界知名歌手YURIA所演唱的游戏片头片尾曲音乐CD作为预约特典，并预定发行包含原声CD、设定原画集、特制鼠标垫，以精美封面印刷游戏光碟以及特制游戏包装箱在内的五大特典。

另外值得一提的是，游戏的剧本由日本小说家叶希一创作，角色则由日本著名的插画家山本京设计，好的剧本和好的插画师，无疑是一部好的电子小说的灵魂，在这上面，系统和游戏性反倒成了陪衬。

穿越时空的浪漫爱情故事



故事从现代日本开始，普通的高中生雨村津云，在暑假的时候来到了林间学校，车上，主角不经意睡着時，做了一个不可思议的梦。在林间学校的一段时间里，转校生结城流花突然向主角告白了自己的心意——令人忐忑的事还没完，在林间学校 最后一天，流花突然失踪了，顺着流花留下的线索，主角来到有着“神隐之神社”之称的出水神社，在最深处一块不可思议的石头前，主角触摸了石头。刹时间，巨大的光芒将主角笼罩，当主角再次张开眼睛时，发现自己已置身于古代的日本……在这里，イザナミ、サチカ、ツクヨミ四个神秘的女子以及同样来自现代的结城流花围绕在主角身边，发生了一系列的识见。而根据玩家的选择，改变与四位女子的关系，最后将导致不同的结局。

围绕在主角身边的众多人物



イザナミ：出水之国的女王，是个冷静、温柔而喜欢花草的人，平时居住在神殿的深处，武艺非常优秀，在战争时期身先士卒。一边控制着自己的感情，一边却渴望着幸福的イザナミ，除了有着符合女王身份的坚毅外，同时也是一个普通的女孩子，有着小女孩一样的可爱。（CV：能登麻美子）

サチカ：邪马台之国的公主，被派遣到山水之国向女巫学习修验道，是一位幼小而非常机灵聪明的女孩。（CV：壹智村小真）

结城流花：刚刚转校到主角学校的少女，刚刚开学就向津云告白。性格天真无邪和蔼可亲。在和林间学校和主角的共同行动中一起来到了古代。（CV：水桥かおり）

ツクヨミ：隼人之国的战斗女巫，以勇猛果敢著称，是战争中的前锋，由于非常擅长夜战，因此被称为“黑夜女巫”。

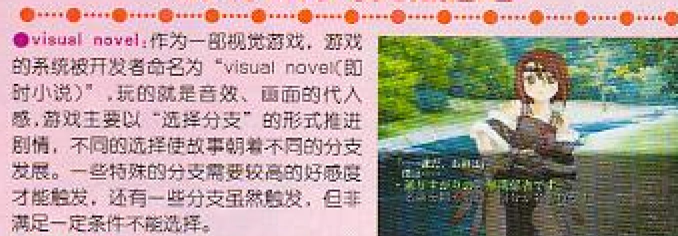
在主角刚刚进入古代时最初发现主角（CV：石毛佐和）。

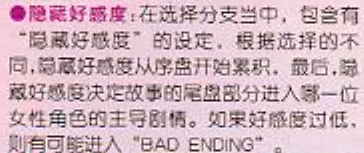
高仓未奈美：主角的老师，喜怒哀乐都写在脸上的人。虽然比之外的4个女孩的年龄稍大一些，不过，作为老师时严厉，作为女性时却是一个和善而具有包容心的人。（CV：前田爱）

アマテラス：治理着大和，拥有不可思议之力的女王，在异世界的历史上，如果没有主角的介入将在以后的时代君临天下的，但由于主角的登场，不能不面临强大的出水国。（CV：渡边美佐）

ヒミコ：游戏中最神秘的一位角色，邪马台之国的女王，和天真烂漫的女儿相比，ヒミコ显得非常冷酷，一般不会在民众眼前露面，任何接近她的人都必须通过身边人的传报。

游戏心得与几点感想





●visual novel：作为一部视觉游戏，游戏的系统被开发者命名为“visual novel(即时小说)”，玩的就是音效、画面的代入感，游戏主要以“选择分支”的形式推进剧情，不同的选择使故事朝着不同的分支发展。一些特殊的分支需要较高的好感度才能触发，还有一些分支虽然触发，但非满足一定条件不能选择。

●隐藏好感度：在选择分支当中，包含有“隐藏好感度”的设定，根据选择的不同，隐藏好感度从序盘开始累积，最后，隐藏好感度决定故事的尾盘部分进入哪一位女性角色的主导剧情。如果好感度过低，则有可能进入“BAD ENDING”。

●随机阅读：电子小说最怕的是什么——冗长的剧本还得一一听声优念叨，而重要的剧情一不留神跳过之后又无法回放，这《片神名》中，如果想重听重读过去的剧情，可选择“バックログ（回放）”机能，而如果遇到自己不喜欢的部分，也可以用“高速スキップ（高速跳放）”跳过。

●欣赏模式：精美的插画是本游戏的一大特色，游戏中会以数百张的精美CG来交代剧情，而游戏还可开启“画像鉴赏”模式和“动画鉴赏”模式，观赏出现过的精美CG插画和过场动画，同时，在画面左下角的"达成率"随时提醒玩家们的收藏进度。这个设计在满足了玩家收集欲望的同时也预示这游戏需要反复通关。

后记

一开始见此游戏介绍内容上写着“成人少女游戏”不由心下忐忑，试过之后才知道原来只是噱头。不过作为一款以美少女打主力的游戏，《片神名》中登场的女性角色数量明显偏少，而且性格也不够丰富圆满，四个黄毛丫头很难撑起一幕厚重的历史大剧，使古代日本的舞台仅仅是作为了一种小家子气的摆设。另外，而作为游戏灵魂的剧本也显得太过单薄，（好人坏人都贴着脸谱呢），既无悬念，又缺乏跌宕起伏，同样是讲述穿越时空的恋爱+战争故事，《遥远的时空中》系列不论在剧本上还是系统上都要成熟得多——说到系统，也许是《片神名》仅仅是把自己当作了一本“小说”，而忘记了自己同时还是一款“游戏”，编者在此游戏中几乎找不到可言为“系统”的东西，仅仅是阅读，也会让人乏味，如果满分算10分的话，这款游戏恐怕只能打个6分及格。



□文责/北斗

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' 2.01～2.15 WEEKS

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作。通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

评



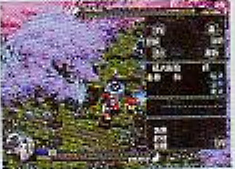
VM JAPAN

官方原名：VM JAPAN

PS2	FALCOM	2005.2.3	7140日元
DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

模拟角色扮演

FALCOM献礼！由PC转战PS2的大作！





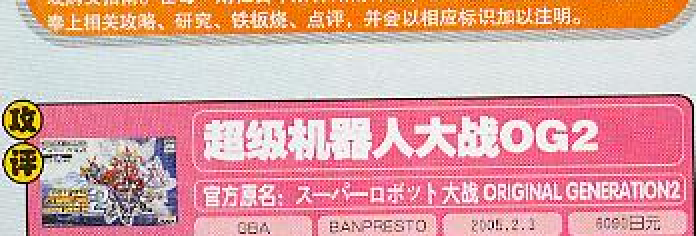
由日本FALCOM公司出品的这款"VM JAPAN"是一部具有独特风格的模拟角色扮演类游戏。作品中，玩家要扮演的角色是能够在战斗中召唤并使用"幻魔"的"幻魔使"。除了出色的设定和精彩的剧情之外，其讲究的战略战术研究也是这个游戏的一大看点。

游戏中将会登场8名不同主要人物，他们有着各自鲜明的特点，分别在"术力"、"攻击力"和"移动力"方面有所区别。另外，召唤出来的幻魔具有不同的属性，技能和特性也存在差异。如此一来，大大增加了战斗的变数，对于玩家在战术方面的把握提出了较高的要求。游戏的画面素质同样十分出色，之前推出的PC版在这方面受到玩家的一致好评，相信PS2版的表现同样不会让人失望。本作将于2月3日发售。

PS2版的本作将更加精彩！



攻 评



超级机器人大战OG2

官方原名：スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION2

GBA	BANPRESTO	2005.2.3	6090日元
卡带	日版	1人	全年龄

模拟角色扮演

超级机器人大战OG再爆新作！



"超级机器人大战"是BANPRESTO公司旗下最为著名的S·RPG系列，继正统游戏接连推出之势，其外传性质类作品"OG"系列也终于再有新的动作。"超级机器人大战OG2"将于05年2月3日正式发售。

"机战OG"系列与正统"机战"游戏相比较，最大的区别在于，在游戏中登场的机体并非来自于各部机器人题材的动漫作品，而全部为眼镜公司自己的原创单位。而即将发售的GBA版"OG2"将涵盖自GB时代起一直到PS2版"第二次机战α"为止，历代机战作品出现的所有原创机体及角色，包括古伦加斯特、修克拜因、龙虎王及SRX等，绝对值得期待！而眼镜厂在长期制作过程中所积累下来的经验，也转化为游戏出色的视觉表现，优异的战斗场面、不时插入的超魄力人物特写镜头，这些都将完全超越先前掌机机战作品。





新西历187年，在反联邦政府的迪派因·库鲁塞依达司与外星人进行的"1.5战役"结束半年之后，地球联邦政府重新编组，并任命布莱恩·米德克利为联邦政府总统。在之后召开的联邦会议上公开了"1.5战役"的始末，并通过"东京宣言"公开承认了地球之外有生命体存在，并对人类生命构成威胁的事实。随后布莱恩·米德克利发表了关于联邦军军构改组及增强军备的"依基司计划"，方针旨在大量生产人形兵器，强化地球的防卫能力。与此同时，暗地里众多势力正蠢蠢欲动，地球即将陷入混乱之中……



STAR SOLDIER

官方原名：スターソルジャー

PS2	HUDSON	2005.2.3	1890日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

射击

图像表现一新，爽快感受依旧！





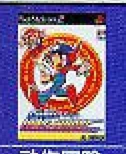
华丽刺激的16连射版"STAR SOLDIER"一起又回来了！即将于2月3日发售的这款"STAR SOLDIER"（HUDSON THE BEST版）保留了FC上原作的爽快感，在此基础之上，新作在图像、系统等很多方面都获得了巨幅的强化。除了一些外在表象的要素之外，游戏可深入进行研究的要点也有不少，如各种隐藏的奖励分数取得方法，就很值得喜爱这部作品的玩家去研究一下。另外，游戏中还收录有TIME ATTACK模式，在这里，我们能够在短暂的数分钟内充分享受过往那风靡一时的爽快感觉！

这一次发售的是PS2版"STAR SOLDIER"的廉价版本，错过前作的玩家不妨借此机会补上一课。

—进化后的这个游戏，爽快与刺激丝毫不打折扣。



让我们一起找寻当初的感动！



淘金者

官方原名：キュービックロードランナー			
PS2	HUDSON	2005.2.3	1890日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

动作冒险

往日名作“淘金者”进化后再度亮相

与“STAR SOLDIER”一样，同为HUDSON公司推出的精选怀旧游戏，从前在FC时代风靡一时的“淘金者”再度复活！全新3D画面、总共60个关卡，锻炼脑力、充满挑战，绝对会让人欲罢而不能！除了我们早已熟知的传统单人游戏模式之外，在即将发售的新版“淘金者”中，还添加了自制关卡的系统。通过这一个系统，我们可以充分发挥自己的想象力与创造力，使得游戏乐趣得到进一步的提升！

随着游戏的进行，玩家能够得到所谓的“GIFT BOX”（礼品盒），在其中我们能够看到很多怀旧影像，包括制作录像以及当年播放的CM等，收藏价值甚高。本作的发售日期为2005年2月3日。







一「淘金者」自80年发售以来一直受到人们的关注和喜爱，到现在为止，这个作品已经过多次移植，无论是家用机、还是便携机上我们都能看到它的身影。

激情摔跤6

官方原名：エキサイティングプロレス6			
PS2	YUKES	2005.2.3	7140日元
DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上

运动摔跤

真实再现火爆的WWE明星世界！

2004年1月29日，激情摔跤5发售，借助WWE的人气以及游戏本身所具有的高素质，受到很多玩家的喜爱。时隔一年之后，其续作“激情摔跤6”即将与我们见面，游戏会有哪些新的变化呢？

新作包含有“SEASON MODE”（季赛模式）、“QUEST MASTER MODE”（大师级任务模式）、“PPV MODE”（PPV模式）等。其中比较引人瞩目的就要算是“PPV 模式”了，在这个模式中，玩家能够自由设定比赛形式，自定义是这个模式最大的特色。

除了丰富的游戏模式之外，众多各具特点的选手也为这款新作增色不少。丰富的技能、进化的能力值系统一定能让本已火爆的WWE比赛变得更加热烈激动！本作的发售日期为05年2月3日，请喜欢摔跤游戏的玩家关注！

一起利发出招唤，你还犹豫什么？



「少废话！不服的话就在赛场上比试一把！」



飞越颠峰！GunBuster

官方原名：トップをねらえ！GunBuster			
PS2	BANDAI	2005.2.3	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

动作冒险

跨越16年光阴，“飞越颠峰”再现！

努力、热血、美少女、巨大机器人，这些要素汇在一起便构成了有着16年历史的大人气动画“飞越颠峰”。即将在05年2月3日发售的根据这一作品改编的同名动作冒险游戏，将会把从前架空的“TV系列全25话”一一变成现实。主人公高屋法子的种种历练都将通过精美的3D画面表现出来，绝对魄力十足！游戏中会出现很多FANS们熟悉的人物和机体，玩家当然还可以驾驶着著名的GUNBUSTER去迎战宇宙怪兽！



剧情简介 主人公名叫高屋典子，父亲是LUXION号宇宙飞船的船长。从小就一直梦想要成为宇航员的她自然而然地考入了冲绳宇宙女子高等学校。在这里，法子要学习各种各样的知识，通过努力与磨练而不断成长。接下去等待她的又将会有怎样的冒险经历呢？

Gunbuster 地球帝国宇宙军开发的对宇宙怪兽用的超级机动兵器。由Buster machine 1号、2号合体组成。动力来自于1号、2号机的两座缩退炉，装甲材料为buster合金。基本操作方法为将高谷典子的动作映射到机器人身上，大野鹰担任管制系统的操作。



噗哟噗哟FEVER

官方原名：ぷよぷよフィーバー			
GC	SEGA	2005.2.4	2800日元
DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

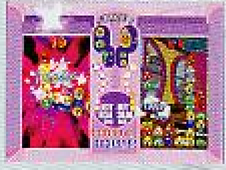
动作益智

价格折上折，乐趣百分百！

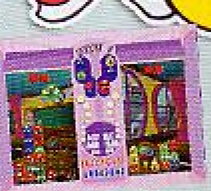
2004年3月24日，GC版的“噗哟噗哟FEVER”上市。如今，SEGA即将推出该款游戏的廉价版，因为某种原因没有享受到这一作品乐趣的玩家一定不要错过这个好机会，让我们一起去体验一下“噗哟噗哟”所带来的无穷欢乐吧！

游戏中的模式十分丰富，有按照固定剧情一步一步进行的故事模式，有能够自由选择角色进行对战的挑战模式，有开动脑筋完成电脑提出的考题的清关模式，玩家可以按照自己的喜好随意选择。当然，“噗哟噗哟”最大的乐趣还是在于多人一起进行比赛，那种刺激的爽快感可是要超出单人游戏好几倍哦！

在这款GC版的“噗哟噗哟”中，还会有一些新角色登场，而在系统方面也有了一定的进步，一切都是处于对游戏乐趣的考虑。全新的噗哟噗哟大战即将拉开战幕，你还在犹豫什么？噗哟噗哟FEVER（廉价版）将在2月4日发售，推荐玩家入手一试！







评 测



NBA 街头篮球V3

官方原名：NBA Street V3

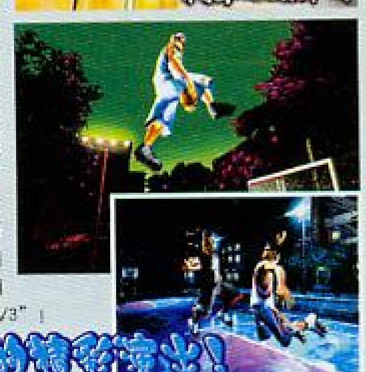
体育竞技	XBOX	EA	2005.2.8	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1-4人	全年龄

在街头成就自己的明星！

与“街头足球”和“街头橄榄球”齐名的EA SPORTS旗下著名游戏“街头篮球”又有新作！2月8日，“NBA街头篮球V3”北美面世。



游戏中，玩家可以从30支NBA球队中挑选一支与其他对手进行比赛，真想看看东方小巨人姚明在街头篮球赛场上会有怎样的表演啊。如果所有的队伍你都看不上眼也没有关系，游戏为玩家准备了自定义模式，在这里你可以依照自己的喜好定制一支专属你个人的队伍。前几代中球员华丽夸张的动作、特技在新作中得到进一步加强，官方更是称扣篮动作组合将超过500000种！真的是爽到家了！除了传统的单人游戏模式之外，游戏还全面支持网络对战，有条件的玩家，可以享受到多人游戏的完美乐趣！更加华丽的动作、更加耀眼的明星、更加刺激的比赛，这就是“NBA 街头篮球V3”！



很想期待小巨人的精彩演出！

攻 评

新选组群狼传

官方原名：新选组群狼传

剑击动作	PS2	SEGA	2005.2.10	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

动荡幕末风云再起！新选组见参！

由SEGA开发的PS2动作游戏新作“新选组群狼传”即将于2月10日发售。游戏以幕末时期的日本为背景，叙述围绕如传奇一般的新选组所发生的种种事件。新选组中很多知名人物，如土方岁三、近藤勇、冲田总司、斋藤一等人，都会在这个作品中有精彩的表演。作为一款剑术动作游戏，自然少不了描写刀剑决斗的场面。从目前厂方已经公布的图片来看，效果的确是十分华丽。另外，游戏中还采用了名为“见切”的系统，玩家如果能够准确地把握好对手行动的步调与节奏，就能够成功进行闪避，躲开攻击并迅速在第一时间展开反击，感觉相当刺激！另外，负责担任这款“新选组群狼传”人设工作的是知名的和月伸宏（其代表作为：浪客剑心），想必凭借这一点，又能为此作赚到不少人气。







攻 评



龙珠Z3

官方原名：ドラゴンボールZ3

动作格斗	PS2	BANDAI	2005.2.10	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

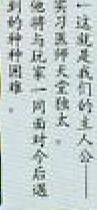
老树新花能否找回当年的感动？

BANDAI公司再次打起了“动漫作品游戏化”的牌。即将在2月10日发售的这一款“龙珠Z3”与前代一样，采用了卡通渲染的着色方法，看上去画面更加精美细腻。与“Z2”相比，“Z3”在剧情及登场角色方面都有明显增加，作品整体内容更加饱满！特别是在剧场版中出现的“传说的赛亚人”——布罗利、弗利萨的哥哥库拉等角色的登场将会再一次提升游戏的精彩程度！

BANDAI公司频繁地推出根据同一动漫作品改编的游戏，这样的做法虽然有些炒冷饭或偷懒的嫌疑，不过单就游戏本身素质而言，还是相当不错、很是值得一玩的。更何况，“龙珠”对我们的影响实在是太大了，真的是大到难以割舍啊。







一这就是我们的主人公——实习医师天堂独太，他将与玩家一同面对今后遇到的种种困难。







草莓百分百 草莓颜色的日记

官方原名：いちご100% ストロベリーダイアリー

恋爱冒险	PS2	TOMY	2005.2.10	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

有谁不喜爱草莓般的可爱女生？

根据日本漫画家河下水希的著名漫画“草莓100%”改编、由TOMY公司制作的恋爱模拟游戏“草莓百分百 草莓颜色的日记”即将于2005年2月10日与广大玩家见面。游戏中，玩家扮演的角色是男主角真中，在校园里与众多美少女交往的过程中，发生很多精彩感人的故事。玩家要想办法触发众多关键性事件，以此来提升女孩子对自己的好感度。游戏中共有四章，包括高校入学考试、暑假出游、秋季校园文化节等在内的精彩情节等待着大家亲自去体味。当然，最最感人的还要算是令人心动神往的“告白”时刻啦！游戏里面的电影制作系统更是可以让玩家帮助真中一圆电影之梦。

游戏中的四位女主角将由小林沙苗、井口めぐみ、水树奈奈、登麻美子负责配音，值得期待。喜爱原作动漫的玩家更是不要错过！



鼻毛暗杀拳

官方原名：ボボボーボ・ボーボボ 9极战士ギャグ融合

角色扮演	GBA	HUDSON	2005.2.10	3129日元
	卡带	日版	1-2人	全年龄

超级无敌恶搞9人组华丽登场！



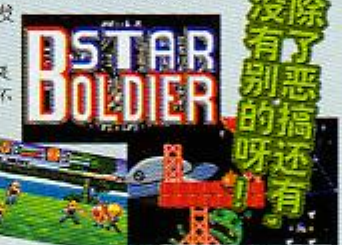


根据同名TV动画而改编的首款掌机究极角色扮演游戏。“究极”一词的含义体现在贯穿作品始终的恶搞成分，保证能够激活你体内的每一个爆笑细胞，让你从头到尾乐个不停！如果你是原作的爱好者那就更OK了，对于动画版情节的理解将让你体会到更多更多的乐趣！



本作副标题中的“9极战士”除了取“究极”一词的谐音之外，真的会有9名恶搞大王同台亮相哦！不要光顾着笑，玩家的人物就是控制这9人与帝国最最凶恶的四天王决斗并最终拯救世界！

游戏将在2005年2月10日发售，本次发售的为HUDSON BEST版本。



波波罗克罗伊斯物语



官方原名：ポポロクロイス物语

角色扮演	PSP	SCEJ	2005.2.10	5040日元
	UMD	日版	1人	全年龄

全新亮相PSP的感人RPG！

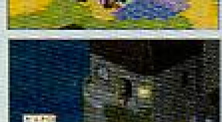
即将于2月10日推出的这款PSP版“波波罗克罗伊斯物语”是一款整合了当年PS版1代与2代两部作品的集大成的作品。预计游戏的通关时间将会超过30个小时，绝对是目前PSP上一款不可不玩的角色扮演游戏大作！

游戏讲述了皮埃特罗王子的成长历程，整个故事十分感人，其中既会有欢乐的笑声也会有伤心的泪水。当然，真正的精彩只有等待玩家自己去慢慢体会了。

借助PSP的强劲机能，游戏在图像、音乐等方面的表现异常出色，拿在手里，让人有一种在翻阅漫画书的感受。

除了PS版中已有的要素之外，PSP版新作在战斗系统上也有一定的改进，变得更加体贴。另外，PSP版最新追加的过场动画也是很值得一看的哦！







魁!!Cromartie高校

官方原名：魁!!クロマティ高校

冒险	PS2	TOMY	2005.2.10	2940日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄



亲身体验非凡日本高校生活！

根据在周刊少年JUMP以及日本东京电视台都有着较高人气的电视动画“魁！！Cromartie高校”改编的同名PS2版游戏，于2004年3月4日发售。如今，其制作公司HUDSON又即将推出这款作品的BEST版，发售日期为05年2月10日，税后售价2940日元。

PS2版“魁！！Cromartie高校”是一款冒险类型的作品，游戏中玩家将要扮演原作主人公神山，借助与其他人物对话等手段不断推进剧情发展意想不到的情节与众多爆笑要素是主要卖点。当然，原作中的メカ沢、ゴリラ、フレディ一等角色也会一一登场。









Top Gear RPM Tuning

官方原名：Top Gear RPM Tuning

赛车竞速	XBOX	KEMCO	2005.2.15	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	全年龄

不想参加改装车大赛么？

KEMCO公司即将于2月15日推出一款以改装车为主要题材的城市街道竞速游戏“Top Gear RPM Tuning”。自从EA推出了“NFS7 UG”之后，一时间地下改装车类型的游戏成为大热门，之后，不少厂商，如NAMCO等也都推出了与之相类似的跟风作品。如今即将发售的这款XBOX版“Top Gear RPM Tuning”更是将这一题材的游戏向前推进了一步。游戏中包含有快速比赛模式、任务模式以及专门针对车辆改装而设计的专用模式。从已经掌握的信息来看，虽然游戏在画面表现上稍显一般，不过在系统方面却是十分的细致。另外，电脑AI的水平很高，在比赛中会使用各种策略与玩家周旋，很有挑战性。喜爱此类型赛车游戏的玩家不妨亲自体验一下！





LADIES & GENTLEMEN START YOUR ENGINES

梦想在今年实现 展望二〇〇五

今年最牵动玩家心弦的12件业界大事

足以让你兴奋365天的惊喜传闻 一整年的精彩在这里汇集

在上期我们检阅了过去的2004年，本期特别为大家献上2005年最值得玩家们关注的12件大事。选择12件为的是象征今年的12个月，其实值得关注的事情还有很多，我们在这里只不过是挑选了一些会受到多数人关注的事情来作介绍，其中有首次公开的新闻哦！2005年绝对是玩家值得期待的“丰收年”，有太多的事情会在今年发生。废话不多说了，请您跟随我们的文字，与所有玩家一同提前进入兴奋的期盼状态吧！

1 今年E3上演次世代大战

事件期待度：★★★★★



2005年最令玩家振奋的消息是什么？当然是次世代的三大主机将要公布了！从开始有了一些新主机的消息至今也有一年的时间，玩家们早就对梦幻般的三大主机充满了期待。然而之前的消息都太模糊，现在人们对于新主机还都只是停留在猜测阶段，相信好奇的玩家们早就快等得不耐烦了。其实说话就在眼前，就是今年的E3，5月份，我们就可以一见三大主机的庐山真面目了！

至于目前两大电子游戏展的现状，随着游戏市场的重心逐渐倾向欧美，如今东京电玩展所能带给人们的惊喜已经远不及E3了。过去的2004年就是一个很好的例子，5月的E3展上，NDS和PSP同时登场亮相，其他家用机上的众多大作也纷纷公布。而到了9月的东京电玩展则似乎是在炒冷饭，除了少数新公布的游戏，以及早在E3展上就公开的游戏提供试玩之外，连任天堂的NDS都懒得在那里摆上展台。相比几年前东京电玩展还分春秋两季的鼎盛时期，现在真的是退步太多。

今年E3展的热度绝对不会低于去年，2004年是两款掌机在唱主角，而今年登场的将会是玩家期盼已久的三大主机！二对三，今年能不比去年火吗？至于这三款主机在E3展上到底会公布什么，我们这里有以下的预测。首先是XBOX2，这次微软可谓是先声夺人，依据目前主机的开发进度，很可能会是最早发售的。预计最早今年秋季面世的XBOX2在E3展上自然放出的消息也会最多最详尽。主机外观和详细的性能规格肯定是会第一时间公布的，同时发售日在展会上应该也会正式宣布，价格估计不会先行公布，除非微软已经为新主机的市场定位明确了方向。另外由于现在众多游戏厂商已经开始着手开发XBOX2游戏，因此在今年5月份应该有部分游戏也会一并公布甚至可以提供试玩，像《分裂细胞》的最新作就极有可能在展会上亮相。此次微软率先打响了头一炮，估计是因为在上一次的主机大战中吃足了落后挨打的亏，使得XBOX空有最强劲的机能却远不能与PS2相比。如今吸取了上次教训的XBOX2在E3展上必将会是最引人注目的主机。

其次是PS3，这款主机的消息其实非常的少，在今年发售的可能性也不大，估计在E3展上顶多也就能公布外形和基本的规格性能。至于发售日和价格，依据索尼一贯的作风，在今年5月份想要公开更是无望，最有可能得到主机确切消息的时间甚至会是今年的年末，就连东京电玩展都没曙光。让人有些不解的是为什么PS3会这么沉得住气，难道他们已经预见到了新主机胜利的曙光，或是采取后发制人，专攻对手的短处？谁知道呢，反正索尼这回是把风头完全让给微软了。



最后再说REVOLUTION，把它放在最后可不是小看它。虽说NGC在上次的主机大战中是唯一惨败的不幸者，但是这并不代表REVOLUTION就会延续这个不幸。从任天堂经历了上次的失败之后仍然积极开发下一代主机的热情上看，他们对新主机必然是充满了信心。特别是NDS现在的销量喜人，如果REVOLUTION充分利用与NDS联动的功能，那么游戏的趣味性也会大增。不过也是由于开发进度问题，原本预计今年上市的REVOLUTION也被迫推迟到了明年，因此它在E3展上公布的消息应该和PS3一样有限。

今年的E3展必然会十分火爆，一个新的主机时代将在此拉开序幕。三大厂商在新一轮的商战中会重新划分疆界，下一个胜出者会是谁呢？今年5月18-20日举办的E3将带您走进愈加激烈的次世代大战。

2 《口袋妖怪钻石&珍珠》

事件期待度：★★★★

曾经拯救了GB的神奇大作《口袋妖怪》如今已经确定要在NDS上推出续作。如同以往的惯例，这次任天堂又打算同时推出两个版本“钻石”和“珍珠”。这个消息对于喜欢这一系列作品的玩家来说，的确是非常值得期待，新的妖怪、新的剧情、新的



主机，这两款游戏给我们带来太大的想像空间了。同时，本作定名为“钻石”和“珍珠”，可见相对于以前的游戏就连名称都在象征着这次会是素质不一般的大作。

任天堂掌机上可以称得上是“Number One”的人气游戏无疑就是“口袋妖怪”系列，就其以往在GB和GBA上的夺目表现，本次登陆NDS自然早在意料之中，甚至觉得这么好的作品却不在首发之列都有点可惜。不过话说回来，这么受关注的作品自然也不能太过草率。新掌机NDS的创新设计在目前推出的诸多游戏中已经初步体现，说实话，有些游戏的确是非常不错，然而有些就差强人意。于是现在，人们在期待大作登陆NDS的同时，又不免担心这些传统大作会不会因为搭载了双屏之后反而会变味。就好像现在的一些赛车游戏，下屏的地图根本就是多余，人们在专心开车的时候哪有工夫看下面的屏幕呢？这好像有点扯远了，但是这样的担心总归是有的，相信即使是游戏的制作人也会有这样的顾虑。

本作目前还没有公布确切的发售时间，只知道

2005年内肯定会上市，看来换了新主机后对这款大作还真是不小的考验呢。不过该游戏的制作人在接受日本媒体采访时表示，本作将会是口袋妖怪系列的一次重大进化，是一款集大成的作品。其中包含了传统的成功经验，同时利用NDS特有的机能弥补从前的不足，这次夹带了众多全新乐趣的优良作品一定会把“口袋妖怪”带往新的高度。毫无疑问，本作还会再度成为任天堂掌机上的一款支柱型大作。

听到了这么激动人心的话，众多身为“口袋饭”的玩家一定都坐不住。想想看，这次游戏有太多值得期待的地方了。首先是新增的妖怪，从《口袋妖怪红/绿》开始的150多种一直到《口袋妖怪绿宝石》的386种，每次系列重大的进化都会有众多的怪兽加入到新作当中，这也成了玩家所期待的要素之首。本次的进化自然也是从怪兽的数量开始的。依据以往的递增趋势和新掌机的卡带容量推算，本次《口袋妖怪钻石/珍珠》中的怪兽应该会有500种左右，因为制作人称这款作品是集大成之作，因而相信以往的怪兽也都会尽数登场，就像《口袋妖怪绿宝石》那样。其次是游戏的画面。《口袋妖怪Dash》大家应该都见过了吧，从中我们就可以隐约看到未来新作的影子，但是玩家们可千万别抱太大的希望，认为新作中会完全用3D手法来表现一个个可爱的怪兽，因为终归是机能和卡带容量有限。画面效果大幅度提升是肯定的，但是想要做一款内容如此庞大的游戏，全3D实在是太困难了。除了以上两个大家会首先想到的变更，双屏的利用和无线通讯也是本作进化的要点。本作的战斗场景极有可能采用上下两屏分别显示敌我双方的做法，而具体的战斗指令则可能由触摸怪兽来完成，这样一来不但战斗场景变大显得更有气势，而且操控战斗的方法也更令人投入。至于平时的移动，下屏的作用极有可能作为怪兽探测器的界面出现，这样玩家在玩游戏的时候，就真像是一位拿着探测器在怪兽世界冒险的训练员了。无线通信的功能除了可以更方便地进行对战以及怪兽交换之外，甚至可能由于NDS的多人联机功能而新增多人协作战斗模式，许多人混战的方式或许在本作中会首次亮相哦。

《口袋妖怪钻石/珍珠》绝对称得上是2005年NDS上最值得期待的游戏，不知道它又会创造怎样的销量奇迹呢？NDS肯定也会因为这两款游戏的发售而迎来另一轮销售高峰。口袋妖怪系列究竟还能走多远呢？恐怕没人知道。

3 iQue将加入次世代行列？

事件期待度：★★★

神游自从推出了小神游以及小神游SP这两款掌机之后，公司的举措越发变得频繁了，同时推出新主机的速度也开始要赶上世界的脚步。有消息称大陆版NDS将在3月份前后由神游公司推出，更有传闻说神游机的后继机种也将在6月份推出。大陆版NDS可说是玩家们最为期盼的了，本次在这么短的时间就传出了在中国发售的消息，看来中国的游戏市场真的要大发展了，估计这次是要与欧版同时推出。本次的大陆版NDS将会在主操作菜单中首次加入中文显示，甚至有可能连主机内置的聊天软件也会添加中文输入法。而且有消息称本次大陆版的NDS也会像PSP那样分为不同价位版本来推出，以适应中国市场不同需求，但是让人迷惑的是NDS并没有多少周边配件，而所谓的“不同价位”究竟指的是什么呢？这些其实也不用太担心了，反正到时的价格一定会十分公道，相信新掌机在国内的普及也为时不远了。除了令人激动的大陆版NDS之外，现在更有消息称神游公司准备在6月份推出神游机的后续机种。据说这款主机性能将大大超过NGC，并且对于NGC可以向下兼容。这款主机虽然有如此强大的机能，但是相关的信息却非常少，似乎神游公司还不想大肆宣传这个强大的主机。即使神游采取如此低调的做法，面对这么有吸引力的主机，人们还是期待万分。按照传说当中“向下兼容NGC”的说法，相信这款主机的性能绝对高于NGC，并且应该有自己的专用软件，至于究竟是自主研发还是有第三方软件商的支持，依据以往的经验估计还是前者的可能性要大一些。而主机的外形也是一个未解之谜，另外主机将采用什么作为游戏的媒体，以及具体价位等诸多信息，看来就要等这些时候由神游公司自己来公开了。

2005年值得期待的事情当中，当数神游的这两则消息最贴近中国的玩家，但是由于现在一切还只是传闻，所以真的不能抱有绝对的希望。令人困惑的是，如此之大的好消息为什么神游却迟迟不愿意让国内的玩家提前高兴一下呢？也许是想到时候再给玩家们一个惊喜吧。

4 XBOX2拉开大战序幕

事件期待度：★★★★★



一今年的CES上，盖茨还是在推介XBOX主机及游戏，XBOX2并没有消息发布。

距离2000年3月4日PS2的最初发售已经差不多有5个年头，上一轮的家用主机战争也早已尘埃落定。索尼无疑是当之无愧的大赢家，另外两家厂商则以很明显的差距败北。不过对第一次进军游戏业的微软来说，这个成绩已然相当不错了：毕竟现在的游戏业界已经不是十年前的那个时代，像索尼那样野军突起以新手的身份就能独占宝座的奇迹再现的机会差不多等于零。而XBOX在欧美的火爆以及其上诞生的不少堪称经典的大作都是这次微软的收获，同时也是下一次战争的资本。由于游戏硬件市场这一块一直都是日本厂商所独占，XBOX发售之前，业内人士与大多数玩家普遍不看好它；好在XBOX的实际表现还不错，赢得了不少厂商和玩家的信任与支持。对于微软这个一向以不达目的誓不罢休的厂商来说，XBOX只是其踏入游戏界的开端；XBOX的结束，恰恰意味着XBOX2的开始……



回顾上一轮的主机之战，索尼之所以能够大获全胜很重要的一个原因就是其“先发制人”策略的成功实施。XBOX与GC差不多要比PS2晚了两年才推出，世嘉的DC又完全无法抵挡PS2的凌厉攻势，导致大部分的业界初期份额都给索尼独占。同样的错误，微软绝不会犯第二次，因此也就有了XBOX2今年年内发售的确切消息。目前最大的可能就是微软会于今年3月举办的游戏开发者研讨会（GDC）上公布这一消息，而主机的具体上市时间则应该能够赶在今年年底之前。而另外两个主要竞争对手：任天堂的“革命”以及索尼的PS3，前者估计是明年上半年，后者则因为现在PS2的大好形式更加不会急着亮相。尽管先手未必就能必胜，但如果微软能够好好把握住这个难得的机会，在初期扩大战果，对将来的大战就会相当有利。抢得先手，之后再如何出招，XBOX2会有着怎样的表



现？微软卧薪尝胆的结果，又将会以怎样的姿态展现在玩家眼前？索尼和任天堂又会如何拆招，它们能否后发制人，反制微软呢？新一轮主机大战的种种悬念，随着XBOX2即将揭开的神秘面纱，已经离我们越来越近。

上一轮中三大主机以XBOX的性能最为优秀，这一次三者的具体硬件性能我们还不知道，但以微软一贯的作风来看，即使是最先推出的主机，XBOX2绝不会比其他两者要差。但是要想获胜，仅凭硬件是远远不够的，如果没有优秀软件商（特别是日本的大牌游戏厂商）的加盟，XBOX2就难免会步上XBOX的后尘。光环的出色表现给微软脸上添了不少光，欧美玩家也对XBOX上的动作、射击以及体育竞技类游戏赞誉有加；与之形成鲜明对比的就是，XBOX在日本每周五、六百台的可怜销量及其在RPG与SLG等类型游戏上的严重匮乏。东方玩家与西方玩家在游戏上的喜好有着极为明显的差异，如果还是像XBOX那样长短腿，XBOX2就绝难以有好的战绩。好的游戏需要强有力的第三方软件商的加盟，XBOX2在欧美方面没什么问题，但在亚洲厂商、尤其是日本厂商方面所做的努力才是决定其成败的关键。好在如果说上一轮日式游戏的缺乏是因为日本厂商对其缺乏信心的话，那么在看到了XBOX不俗表现后，再加上微软的无敌银弹攻势，想要在这方面有所建树对XBOX2而言并非特别困难。寓言是一款很不错的美式RPG，但可惜东方玩家玩起来会不大习惯；如果XBOX2上能有一款可以媲美甚至只是接近FF或是DQ等级的作品则可安天下。微软到底会采取何种策略为XBOX2的软件开路，新主机上面能否推出震撼人心的作品、光环3何时再现江湖……这些问题无不让人牵肠挂肚。

虽然现在就开始讨论新一轮“三国演义”的成败未免有些为时尚早，不过以XBOX2为代表的新主机们的登场已然就在我们眼前。微软的XBOX2能否利用魔盒的魔力吸引到更多的玩家、任天堂号称“革命”的新主机到底是要革谁的命、索尼的PS3能否打破游戏业没有主机能连续三次获胜的常规再霸江

湖？这些问题我们都还不知道，但都是最值得大家关注的事情，因为我们是玩家，而游戏机，就是我们战斗的武器。新一轮主机大战的帷幕，让我们用自己的双手拉开！

5 次世代XBOX LIVE 2

事件期待度：★★★★★

即将完结的本轮家用主机大战中，各大主机硬件性能上最大的变化不是CPU频率的提高，也不是秒间多边形生成能力的加强，而是其对网络的支持。微软的XBOX LIVE和索尼的PSONLINE自不必说，即使一再强调不考虑网络游戏的任氏GC也同样加入



了该功能（尽管应用极其有限）。回顾这几年的发展，尽管PSONLINE的注册用户在绝对数量上遥遥领先，但XBOX LIVE超过140万的用户在比例上是最高的。可以说，对网络的支持是微软在家用机市场赖以生存和发展的一大法宝；对即将于年内面世的XBOX2来说，必将会再次大幅提升其在此方面的能力。因此，“XBOX LIVE 2”到底会以怎样的姿态登场、其在下一轮主机大战中是否会起到举足轻重的作用等等无疑都将会是我们关注的焦点。

与PSONLINE以重RPG和SLG等类型相比，XBOX LIVE上则是以FPS与射击类游戏居多，这和两者主要用户群的游戏偏好有着相当大的联系。曾经受人瞩目的真梦生活在线的最终取消，着实让不少XBOX用户失望了一把。但是我们应该看到，XBOX LIVE 2上的游戏类型无疑会更加丰富，凭借微软在PC上的绝对优势，将众多现在红得发紫的PC网络对战游戏移植给XBOX2并不是难事；加之XBOX LIVE 2的强大支持，很有可能会吸收到大量PC玩家转投XBOX2阵营——这也是微软的长处所在。此外，



↑XBOX由于搭载了网络，其主机上的许多游戏也都因此而魅力大增，下一代主机必然会加强这一功能。

XBOX LIVE 2肯定也会拥有类似去年年底推出的“XBOX LIVE ARCADE”服务，通过推出大量的在线小游戏下载来吸引LIGHT USER；看似简单的各种小游戏，其实往往是最能吸引一般用户（尤其是现在的家用机市场最为“珍惜”的女性玩家）。从上面的分析我们就可以看出，XBOX LIVE 2在未来的主机大战中将绝对会是XBOX 2的中流砥柱。

值得一提的是，微软已于去年4月底在我国香港和台湾省开通了XBOX LIVE服务。而法国路透社的一篇报道中曾经指出，XBOX LIVE的百万注册用户中有20万来自亚洲，而亚洲高达15%的XBOX LIVE使用率也是全球比例最高的地区。行货XBOX年内在我国大陆发售已经没有多大的疑问，那么，XBOX LIVE在大陆的开通也是迟早之事。虽然这一次我们只能赶上末班车，但下一轮提前享受到正版用户的待遇也是指日可待。因此，XBOX LIVE 2对我们大陆玩家而言，其意义将不再仅仅只是吸引一下眼球，看看热闹而已，而是会与我们的利益息息相关。尽管考虑到推出时间的问题，XBOX LIVE 2是否对应3G互联网还是一个未知数，但在大陆的开通无论是在硬件与网速的支持上还是政府的态度方面，都充满着相当的变数。可以肯定，微软的这条路绝对不会走得一帆风顺，到底会遇到哪些问题、微软会采取哪些对策、XBOX LIVE 2对我国玩家究竟会产生多大的影响……等等，都值得我们密切关注。毕竟，对我国玩家而言，XBOX LIVE 2并非仅仅是XBOX 2的一项功能，而且很有可能会是我国电视游戏玩家第一次享受到正规的网络游戏服务支持。

当然，XBOX LIVE 2在网络上的支持，并不是仅仅体现在游戏上，像本刊科普园地曾经报道过支持视频聊天的“XBOX VIDEO CHAT”就已然能够在现在的XBOX LIVE上实现。相信XBOX LIVE 2上将会提供更多有意思的功能，种种附加价值也都将是其一大卖点。可以预见，未来的游戏市场必将会大幅提升网络游戏所占的比重，虽然还不是很明显，不过网络游戏在本轮主机大战中所起的作用已经开始逐渐显露出来，相信在以后将会扮演更加重要的角色，而XBOX LIVE 2，无疑会是其中最耀眼的一面旗帜。

6 和我们一起长大的赛尔达

事件期待度：★★★

2004年E3展，任天堂展区，人头攒动，展会之前就早有传言本次E3任天堂会发表赛尔达传说系列的最新作。绝大部分玩家都认为会是GC上的满分作品——“风之韵”的续作，然而实际发布的竟然是成人版的赛尔达！不到两分钟的游戏演示影像之后，会场先是短暂的宁静，接着便爆发出雷鸣般的掌声。成人版赛尔达——这款曾由任天堂于“Space World 2000 Japan”上公布并吸引了大量玩家眼球的作品，在默默无闻数年之后，终于以成熟的姿态再次展现在世人面前。她给我们带来的，不仅仅只是感动！

赛尔达传说，自从1986年登录FC以来，已经经历了19个春秋。作为任天堂旗下的王牌作品，每一次的推出，都能给玩家带来至高的感受：N64上的“时之笛”，是日本游戏史上第一款获得满分的游戏；加上之后GC上的“风之韵”，迄今为止日本游戏史上仅有的四款满分作品中赛尔达系列就占据了半壁江山！小时候的林克自然可爱，然而对于相当多数的玩家





而言，更加希望看到的是一个长大了的林克，一个与自己一同成长着的林克，以此来纪念与见证自己的游戏生涯。2000年的时候我们看到了雏形，04年的E3展上我们看到了更加华丽同时也更加成熟的作品，而就在前不久，也就是今年1月10日由任天堂公布的05年游戏发售计划表的末尾，我们看到了已然确定将于今年登场的成人版赛尔达。不管你是不是一名赛尔达迷，都应该好好关注这款作品，因为从某种意义上来讲，她已经不再只是一部赛尔达，而是我们告别童年无忧无虑的证明。

之前公布的完全可以媲美优秀CG的游戏演示动画完全采用的是即时演算，如果说风之韵将卡通渲染效果发挥到了极至的话，那么这次的赛尔达可以说将会是现阶段即时演算效果的一个里程碑。任天堂是一个强调游戏性的厂商，赛尔达也一直都是以华丽画面为卖点的作品，但是，不去做并不代表没有能力去做，这款赛尔达再次让我们了解到了这个道理。据游戏开发人员透露，这次的作品，将会是一款相当自由的游戏，里面会是一个真正完整而独立的世界。以“自由”为卖点的游戏不少，DC上的莎木以及这两年在欧美大行其道的GTA都是其中的佼佼者，赛尔达的自由世界能做成什么样？这确实是相当值得我们期待的一点。



↑宫本茂在谈到该作的相关消息时总是不自觉地露出自信的笑容。

另外，最引人注目的莫过于长大后的赛尔达在游戏方式上会有哪些方面的改变？林克外观上的改变我们都已经看过，仍然是那身熟悉的绿色装扮，仍然是左手剑右手盾的招牌式武器，但其在迷宫之中已经能够独自推开大型木箱，充分显示了林克在力量上已经大有进步。那么这次是否会加入更多的重武器？林克初始时的3颗红心是否会相应的有所增加？道具的携带数量以及上限是否会提高？在演示片段中我们看见了林克骑马作战的英姿，其胯下的骏马让人想起了时之笛中的Epona，而且有不少场景也很像是迷失之森。在时之笛中林克曾经有过短暂的“长大”经历，那么这次的作品在故事设定上是否会与其有着某种程度上的联系？不少玩家对这次的赛尔达是否会采用真人语音相当好奇，宫本茂在回答这个问题时曾表示，他并不希望林克在游戏中太过“罗嗦”，不过这并不代表林克不会采用真人发音；或许会是宫本茂自己为林克配音，也可能允许玩家们自己在游戏中为林克录音——如果后者真的能够实现，相信会是一项相当振奋人心的消息。

长大成人后的林克以及这款全新的自由赛尔达

世界到底会进化到何种地步，如果没出意外，今年的E3展上我们就可以在游戏试玩版上一见分晓。成人版的赛尔达已经超越了游戏本身的意义，她的变化值得我们大家好好期待。即使GC已将成为明日黄花，相信到时候为了这款游戏而入手GC的朋友一定不会少了。



7 NGC终现水管工正统续作

事件期待度：★★★



"马里奥128"自从提出之日起到现在，一直被一种神秘的氛围所笼罩。从目前的形式来看，马里奥128在NGC上推出的希望是非常渺茫的，那么这是否就意味着它会出现在任氏的下一代主机上呢？游戏的开发状况如何？为何又一直处于"全封闭式"状态？这种种疑团、层层神秘的面纱是否能够在2005年内被一一解开呢？

作为任天堂最重量级别的代表形象，马里奥身上所体现的意义非同一般。这个可爱的水管工人每每出现在任氏的新一代主机上，往往就代表着任天堂对于游戏理念的一次重新诠释。从某种角度出发来看，马里奥与宫本茂，这位任天堂公司重臣的形象倒是有几分相似的。宫本茂先生的作品一向充满睿智、令人意想不到的创意，能够给每一位玩家带来无穷的乐趣。当年，N64版"马里奥64"的出现，让人们看到了动作游戏的一种全新形式。作为NGC主机上的首款或者也可以说是最后一款正统马里奥系列作品，"阳光马里奥"于2002年7月19日发售了。作品不仅有着设计精良的关卡，同时也秉承了系列一贯出色的操作感。给人印象最深刻的开始新加入的重要道具——水枪，其千变万化的使用方法真的是太绝了。阳光马里奥再一次让人们感受到了宫本茂先生所施展的魔法！然而，"神作"并没有能够挽救NGC主机的颓势，这部优秀的主机似乎将要慢慢淡出我们的视线。既然残酷的现实难以改变，人们对于未来的期待就变得越来越强烈。近日来，有关于"马里奥128"的话题随关于NGC后续主机的讨论一起愈发热烈。从目前的形势来看，马里奥128是很有可能在任氏下一代主机上推出的。在接受媒体采访的时候，宫本茂先生表示，目前任天堂的确在着手开发新一代游戏主机，并且这一新机种能够让开发人员们尽情发挥创意，从而给玩家带去更多的乐趣。关于马里奥128，他提到，游戏将有惊人的创意这将是一款具有革命性意义的作品。尽管官方还没有放出有关游戏具体的开发状况以及发售日等消息，然而，无论是玩家、宫本茂先生还是任天堂自己，对于"马里奥128"都是十分期待的。

8 令人震撼的旺达与巨像

事件期待度：★★★

2001年，SCE发售了一款原创PS2游戏"ico"。由于官方事先并没有针对这款作品多做大规模的宣传活动，因此可以说，ico是静悄悄地来到我们眼前。然而，正是这样一款作品，却给我们带来了很多很多。那种震撼决不紧紧是视觉或听觉等直接感观方面的，更多的还是在于它对每一个玩家心灵深处的触动。如今，ico再已不是默默无闻，玩家早已在翘首期盼ico续作的推出。



近些年来，游戏业界的发展真的可以用日新月异这个词语来形容。今天还能够得意洋洋地拿起来大肆宣传的所谓"新要素"，也许到了明天就会被各个厂商用滥。于是乎，游戏开发者们就不得不挖空心思去构思设计全新的点子，用以吸引玩家的挑剔的目光。在这种情况下，就有越来越多完全是为了迎合玩家或市场口味的纯商业性作品出现。我个人并不否认，它们中间的很多的确具备有在瞬间就能吸引住人们眼光（这正是商家的本意）的能力。然而所依靠的并不是游戏内在的一些东西，而是华丽炫目的外表。拨开这一层，我们还能够看到些什么呢？不知道是从什么时候开始，越来越觉得游戏是用来看的，而并非是去玩的。或许这样的说法会显得有些偏激，可是我想这不无道理。其实人真的很矛盾，从前，我们渴望看到画面优秀的游戏，于是一时间那些穿插有大段大段精美CG动画的作品备受青睐，得到大家的赞誉；而现在，即便是连游戏画面也能够达到以往CG水准的游戏也并不一定就等于不会被人骂。说来说去，最关键的一点还是在于，一款游戏究竟能够给我们带来一些什么。

我确实没有想要在这里讨论什么所谓"游戏性"的意思，因为那实在是一个太过虚无的概念。评定一款游戏的好坏也实在是没有必要非去和什么"游戏性"扯上关系。玩着舒服、玩着高兴，我就说它是好游戏，这足矣。对我个人而言，有一款游戏正是如此。它深深埋入我心底的那一份美好感受，即使在事隔许久之后的今天，重新回过头去审视，依旧是那样的明亮、清新——美丽ico。

没有某某大作一般庞杂的剧情，也没有某某大作一般豪华的CG，有的只是两个简简单单的人物和一个简简单单的故事。正是这样一款淡似清茶的作品，却真的可以让人心中荡漾起"清水出芙蓉，天然去雕饰"一般美妙感受。游戏的感动源自于一点一滴的平实。从ico第一次拉起女孩子的手，无畏地踏上未知的旅程之时起，直至最终，优尔妲缓缓地推开载有ico的木舟慢慢驶离即将坍塌的城堡，我数次被感动，真真切切的那种。感谢制作小组用心一点一滴为我们构筑起来的这个精彩世界。每每想到ico与优尔妲坐在海边吃起大西瓜的样子，我的心里就充满了美好的感受。虽然明明没有遗憾，但是却又实在忍不住想要再次回到ico的世界中去……

等待终于有了结果，SCE正式公布了一款名叫"旺达与巨像"的作品。尽管制作方表示"ico的故事已经非常好地结束了，这款旺达与巨像将会是一款全新的游戏"（在不断借助前作之名推出续作的做法大行其道之时，SCE能做出这样负责任的决策确实令人高兴），但是我们却能很清楚地在它身上看到ico的影子，而或许，我们对于"旺达与巨像"的期待原本就源自于ico。尽管从新作公布到现在，我们所得到的信息还仅仅限于一段宣传动画和几张图片，但是单凭这些就已经吊足了我们的胃口。关于这款全新的"旺达与巨像"，开发者着重指出的两点在于：首先，作为一款独立的作品，ico的故事已经有了很好的结尾。因此"汪"并非是ico的续作；其次，新作将更加强调在动作方面的种种要素。针对这两点说法，结合我们以往对于ico的认识，是否可以进行下面这样的推测：1.即使"汪"不是ico2，但它仍旧会在风格方面与ico有一致的地方。毕竟，ico所取得的成绩主要凭借的正是那脱俗不凡的游戏风格，无论是玩家还是制作者本身，都不愿意这么快地就舍弃它。而这一点，通过我们目前手中已有资料就不难看出。2.关于"强调动作要素"这一说法，我想这也并不足以证明"汪"就一定会完全脱离ico式的"动作＋解谜"套路而去另寻旁路。相反的，加入更多的动作要素，会使得游戏在表现方面更为直观。这样想来，如此的做法恰恰是SCE为吸引更多玩家而采用的一种手段也说不定。

不论怎样，"旺达与巨像"的出现对于广大喜爱ico的玩家来说无疑是一个好消息。即使我们真的无法再一次见到那个头上长着长角名叫ico的少年，我们也完全可以相信，SCE一定会将给我们带来一个全新的，甚至是完全超越ico的感人故事。



9 出击全平台的KOEI

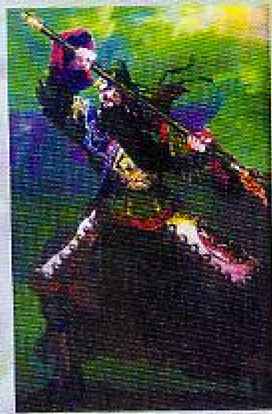
事件期待度：★★★★

现在看来，很多老游戏厂商都变了。SEGA快死了，CAPCOM不再忠义，NAMCO也开始抄袭。一切好像都和几年前不大一样了。这之中，似乎KOEI没怎么变的高价格，才让人觉得有点往昔的感觉。

在这一拨老厂商里，KOEI算是过的相当不错的。在三国无双2的超级成功之后，KOEI似乎找到了赚钱的门儿。之后的三国3战国无双等一大串游戏



都给其赚足了银子。在现在游戏界普遍不景气的情况下，无双系列却总能保证比较好的成绩，成了PS2的得力强援。对着变化多端的市场，光荣以其高价格和稳定的销售成绩，业绩逐年稳步上升，令许多厂商羡慕不已。其实光荣也并不是固执地执行高价，像无双这样的新游戏系列的价格就和其他PS2游戏一样比较平民化，但像三国志和信长野望这样KOEI赖以发家的游戏则仍保持着万元左右的价位。个人感觉这样做一方面是为了怀旧，保持发家的传统，另外也是满足死忠玩家一种精神上的慰藉，让他们觉得似乎KOEI还是昨天的那个光荣，游戏界那些纷争似乎都没有发生过一样，同时还可保证惯性消费。不管怎么说，在更换了标志之后，光荣的风格似乎变得有点太快了，我作为一个老光荣玩家，是越来越有点难以接受了。从大航海4的超级风格大转变开始，光荣就开始了转型。虽然大航海4遭到惨败，但光荣的转型步伐却越来越快。终于，那个以高难度战略游戏而闻名的光荣，变成了一个连女性向游戏都做的厂商了。不过为了生存和发展，这倒也无可厚非，不过就是不免让人有些唏嘘了。



在转型初期，严格地说光荣的成绩不能算好。不过在三国无双2出现之后，他们的发展轨迹就发生了非常大的变化。恐怕无双2的热销，是连KOEI自己也都没有预见到的。这款能消解人们在日常社会生活中积累的压力的游戏一时间甚至成为了一种社会现象，引发了全社会的关注。后来的猛将传的成功，可以说是彻底坚定了KOEI走这条路发展的决心。随着风格的变化，KOEI似乎很快就找到了自己发展的道路，而且在最近几年不景气的游戏界中，取得了相当令人瞩目的成绩。

在2005年，光荣依然有值得大家期待的理由。三国无双4的公布令很多人都充满期待，不说游戏的品质，单是游戏的最终销量到底会是多少，也是很令人期待的。此外，信长野望ONLINE在日本本土获得好评之后，今年的新版本"飞龙之章"还将在日本和中国同时启动服务计划，看来KOEI在国内发展的同时也开始注意对海外市场的扩张。除去这些目前比较热的软件之外，KOEI的传统当家作品三国和信长也很可能在年内推出新的作品，不知在现在的大环境之下，新作品会有怎么样的变化。

总之，虽然新的一年游戏界会发生什么样的变化我们还不得而知，但相信老一代的厂商会有不错的表现，所以现在老一代中表现最好的KOEI无疑是我们最有理由关注的。

10 搭载网络的胜利十一人8

事件期待度：★★★★

其实每年2部WE，一部改良一部两捞一笔，对我们来说已经没什么新鲜可言了，唯一的悬念就是其销量会达到多少。不过最新的WE8的新版本，其主要卖点却是网络。其实从8代开始，WE就很注重与PS BB系统的配合，只不过以前的网络应用无非就是下载个球员名单，数据什么的。不过这次可是要真刀真枪地支持上网络对战了，这可真是一个好消息，今后玩家就可以在家里舒舒服服地和远在千里之外的对手交战了。相信单从这点上来说，WE的新作就是非常值得期待的。

说起来自从WE6的成功之后，每作的WE都会引起相当大的反响。不仅是在销量上，不论是中国还是日本，很多玩家的热情都相当高。甚至在我国的很多地区还有玩家专门组成了俱乐部，有计划地进行各种活动，再加上人气旺，很多厂家都借此举办比赛来进行自我推广，连国家承认的电子竞技比赛中也经常能见到WE系列的身影。日本方面玩家举办的比赛也是非常多，很多精通此系列的玩家得到了一个相互交流的机会，单从促进玩家交流这一点上来说，WE系列也是有着其自己的功劳的。

在刚刚经过洲际杯赛年之后，很多俱乐部的球星们都因为赛事过多而出现了一定的疲劳，这不仅导致了一些大牌俱乐部的状态不佳，也使得欧洲的几大联赛的精彩程度比起以往有所下降。这样的话很多球迷可能对看球有一定的懈怠，不过倒正好给了广大球迷一个自己在家练球的好机会，相信会有很多玩家会在家里举办更为精彩的桌上足球比赛呢。而这样可以网络对战的WE的出现，相信会让很多玩家能够在家里过足足球瘾。没准在没有大赛的2005年，足球游戏的比赛热度会更高呢。



但关注之余，不能不说的是网络对战的一些细节问题。PC上的PES相信很多玩家都对战过，那对系统的较高要求和相对较难令人满意的速度实在是有点差强人意，使得网络对战比较难实现。这次平台换成了PS2 BB，不知道在这个平台上的速度能否保证每场比赛都能顺利地进行呢？而且对于我国玩家来说，如何使用PS BB系统成功地连接上网路也是值得考虑的问题。总之，虽然说起来是个非常不错的创意，但实际上能否真正达到预期的效果就值得考虑了。尤其是在WE系统的素质有逐步下降趋势的今天，我们就更要仔细地观察游戏的具体表现了。当然，这也是关注的一种表现形式。

11 移植到PS2的生化危机4

事件期待度：★★★★

非常优秀的游戏素质，却背上了"背叛者"的名号，无助地游走。是啊，三上与CAPCOM的关系若即若离，只能眼看着别人随意地拿自己的孩子挣钱了。作为当初与任天堂私定终身的游戏系列，在NGC的暮年却推出了质量最高也是刻上了背叛之名的作品，实在令人不得不感叹业界风云变幻莫测。这也给这个素质非常高的作品染上了一层神秘的色彩，我们也更有了不得不关注这个作品的理由。



其实单从游戏的质量来说，最近一年都没有出现一个如此让人震惊的作品了，尤其是在玩过之后，很难让人抑制自己对这个作品的景仰之情。游戏精细的画面可以说已经把NGC的机能发挥到了极致，很多细节上的刻画可以说是达到了目前游戏处理的极限，相信这个作品会让很多人接近尘封状态的NGC再度发挥"余热"，而为了这个作品而购入NGC的"狂人"相信也会有不少……在年初就出现了这样一部作品，不知道是宣布了一年游戏大餐的开始，还是将一年的最高水平游戏钉在了年夜饭的餐桌上。其实对这一部作品的关注，实际也就是对2005年游戏界的关注。

在96年BIO系列刚刚出现的时候，日本媒体就给了38分的高分，足够表现这个当时的新类型游戏会



对业界产生怎么样的影响了。而在BIO复刻登陆NGC的时候，同媒体慷慨地给出了39分的超高分，而现在美国的很多媒体都给了BIO4以9.8分的高分，现在网上预测BIO4能否达到40分的网友就已经有很多了，足见全世界范围都给了这个游戏足够的重视。其实玩过之后大家也会觉得，这样的一款游戏给予怎样的重视，都是不算过分的。

在已经接近极限了的NGC版之后，PS2版的局面就有点尴尬了，有之前NGC的水平，很难想象PS2版与NGC版的比较，到时候PS2版的表现恐怕很难和NGC抗衡，可以预想会有很多玩家发出"干嘛要出在PS2上"的感慨了吧。

对于这个游戏的关注，其实根本不需要太多理由。因为就现在来说就已经有太多的人在关注了，这已经是冬末业界共同关注的焦点了，现在我们唯一要做的就是赶紧准备好钱包，来迎接这部超级大作的作品。

12 FF12成就PS2的最终幻想

事件期待度：★★★★★



自2003年11月19日，SQUARE-ENIX公司正式发表最终幻想12到现在，已经有一年多的时间了。虽然这段时间已经不算太短，然而大家对于FF12的期待程度依然是相当高的。由于前作，即FF11以网络游戏的面貌出现，虽然这样的做法会将不少喜爱最终幻想系列的玩家拒在门外(尤其是那些无法亲自使用PS2上网的玩家)。但是换个角度来看待这个问题，与FF11的擦肩而过反而让我们更加期待全新的最终幻想12。

目前在游戏行业出现了这样一种现象。为了能够在为数众多的游戏作品中突显自我并且引起较为广泛的关注，不少游戏厂商或制作者纷纷采用了"频繁曝光"的做法，而中、小型企业及作品此种表现尤其突出。具体来说就是，在第一时间迅速将游戏中新加入的要素公布于众，即使这个所谓的要素再微乎其微、再无关痛痒，甚至根本就是算不上是"新要素"的要素，也要拿出来秀一秀。而对于FF12，我们目前手头所掌握的资料包括文字、图片以及影像在内等形式非常丰富。而这些资料所涉及的内容包括游戏主要人物、战斗系统、整体世界观以及一些情节片断。在这样的情况之下，或许有人会产生一种担心：因为在游戏发售之前，对于新作的各个方面已经有了不少了解，游戏真正发售之后，所要做的也只不过是去再"核实、校对"一下内容。如此一来，就会大大降低游戏时的乐趣，从而也无意识地降低了先前对于游戏的期待及关注程度。



其实，对于像FF12这样的一部大作来说，此种担心是没有必要的。虽然我们自己觉得已经握了很多有关于新作的东西，其实真正所了解的部分又能占到整体的多少呢？举一个很简单的例子，在一部电影上映之前，往往会推出一个甚至多个版本的宣传片，其中不仅会出现影片中的各主要角色，还会收录作品里一些精彩的片花。而这些，是不会影响到观众们掏钱买票走进电影院观看影片的。作为老厂老牌的SE社和FF，与那些规模较小的厂商是有着很大区别的。由于受到游戏自身素质的限制，后者只好在宣传方面动一些脑筋，费力搬来一些所谓"新要素"实则毫无新意的东西给大家看，殊不知这样做几乎就等于将一个或许本来就不怎么精彩的作品整个拿到了台面之上。提前看到了"成品"的成色，玩家自然会有所判断、有所选择。反观FF，作为一款有着很长历史的老牌游戏系列，无论是内涵丰富、底蕴深厚的自身素质，还是多年来所积攒下来的人气就非一般游戏所能够企及，即便是同等级别的同类型作品也只有屈指可算的寥寥数款。对于SE社来说，实在没有必要为了去宣传而做宣传。随便拿出一些东西，便足以让玩家兴奋许久，这正是所谓"精品"的魅力之所在！对于FF12，值得去期待的东西是远远大过我们所了解的。



～FF12 STORY～

在被称为依万利斯的世界，支配巴兰迪亚大陆的强大军事国家阿尔盖迪亚帝国与支配奥塔利亚大陆的罗萨利亚帝国之间常年处于交战状态之中。其中，阿尔盖迪亚帝国对处于两块大陆连接部位、有着重要战略意义的小国家塔尔玛斯卡王国发起了攻击。不屈服于阿尔盖迪亚帝国侵略的塔尔玛斯卡王国正统王位继承人ASHE参加了与帝国进行抵抗运动的解放军。虽然ASHE面对众多困难，但她却从不放弃。这时，她与主人公VAN相遇了，他们又怎会知道这次相遇将会给自己、给国家、甚至是整个世界带来天翻地覆的影响……

后记

上期的特稿中，我们一同回顾了令我们怀念的2004年。虽然过去的一年有太多值得我们铭记，但是人总不能永远活在对往事的追忆当中，于是我们今天决定要展望未来，未来有许多精彩等待我们去亲身经历，未来充满未知等待我们去揭开，未来……我们充满了期待！

我们细数了2005年游戏界将会发生的大事，于是完成了这篇文章，但是编辑们的心情却也激动得久久不能平静。像2005年这样会有这么多令人兴奋的游戏界大事发生，实在是不多见，一定是在新时代的到来之际才会有如此之多的感动，而这次感动之后不知又要等几年了。因此我们在写完这篇文章之后，总感到没有完全释放出心底一直想要迸发的激情，似乎要把每件事再多说上许多才过瘾。相信玩家们读完这篇文章之后也会觉得今年非同一般吧！如果您觉得我们的文章有些文辞不通、不知所云，那么实话告诉您，是2005年令我们太激动了！

□文责/电软特别策划组

求道 破坏 大成 修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以"达"字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解"游戏的最高境界究竟为何"，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

本期焦点：KUNOICHI忍最高连击

PLAYER：武汉 L.W

修罗王！



与前作相比，《KUNOICHI忍》不但继承了高速爽快感和超高难度，同时还增加了许多新系统，像是连击系统，分身斩系统等，使此作有了更多的可玩性，尤其是连击系统的加入本作的玩法更多样化，能创造出高连击自然而然也就成为许多忍迷奋斗的目标，本期修罗殿就让我们来探讨一下最高连击的挑战之道。

首先让我们谈谈关于连击的成立条件，也即是在有效击中敌人后（所谓有效击中，是指用刀或手里剑直接击中无甲的敌人，或者用脚踢爆有甲敌人的甲，以及破坏敌人的防御状态）约两秒钟内再次有效击中敌人。大家可能会奇怪标题为什么是'非邪道最高连击'，那是因为有邪道方法是可以让连击无限持续下去的，最简单的方法是选HARD难度在剧情模式第4或6关任找一盾牌敌兵，杀剩他一人后近身锁定保持只出第一脚的速度连续踢破防，就能让连击数持续增加，只要有耐心，999连击的出现只是时间问题。当然这种"作弊"的方法是没有任何意义的。

接着说场地选择，剧情关卡中的敌人基本都是一批批的出来，有的还要跑好长段路才会到下批，玩连击的话到下批早断了；而关卡中最大的杀阵也才30杀阵，挑战最高连击已是不可能，出于这一点考虑，我选择了游戏中两个最大杀阵之一的SUARVIVL 6一百连杀。

在角色的选择上，既然是挑战连击那当然是非绯花和翡水莫属，而绯花的小太刀可以打到许多翡水的突刺打不到的低空中的敌人，而SUARVIVL 6中刚好就有不少浮空小炮台，那么这里就选用绯花了。



↑使用邪道方法，999连击也易如反掌。

然后研究下此关的敌人，此关敌人并不复杂，总共三种，飞忍33个，浮空小炮台44个，地面大炮台23个，既然是挑战连击当然是想尽方法来打小太刀，对于飞忍要充分利用自带的16发手里剑把它射下来打，而因为它经常会防御，所以先跳起踢一脚是比较保险的，如刚好碰到它防，不但可踢破它防御并且还可赚多一连击。如果没有手里剑了基本上就只能一刀砍死，有时它会飞到离地面比较近处，这时就可尝试直接上去小太刀，不过这里会出现一个二择，就是它是否防御，如果它不防御，而你又选择先踢一脚的话，那这一脚并不算有效连击，等你踢完再接小太刀时连击可能已经中断；但假如它防御而你又不踢那脚，直接上去小太刀的话，突如其来的"当"的一声绝对会震碎你的耐心。所以这就需要大家有良好的判断能力，随机应变。对于浮空小炮台，有不少离地面并不高，这时刚好能体现绯花小太刀的优势，上去削之，其它够不到的就只好跳起一刀了，另外还有部分小炮台会随机上下移动，这时就要依仗经验来判断那小炮台的高度是否在小太刀的攻击范围内了，最后是地面的大炮台，因为它够硬，脚刀相加的话每台可打出十几连击，23台加起来的话连击数是相当可观的，是赚连击数的主要来源，所以一定要把握好。



↑连击数最终锁定在603这一成绩上。

接下来研究一下系统，这关说是100杀阵，但那100号人却不是一起出来的，场地内只会同时存在6个或死或活的敌人，换而言之，就是当杀死前4个人后，只要杀阵不断，场地内将始终保持2个活着的敌人加4具尸体的情况。根据此系统又可出现另一种邪道打法，就是在开始处故意留下一敌人不杀死，直接去杀后面的。打个比方，把敌人按出场顺序编个号，当杀前6号时故意留下一个（最好留飞忍，炮台会满场追着跑）直接去杀7号，这样因前面有一人没死，所以只有7号死了8号才会出来，以此类推，这样那所谓100人的杀阵几乎却只用面对一个人，而那之前留的那人却在远处呆呆看着，偶尔出个两招那命中率也是差到可忽略了吧。当然此方法我虽稍有研究，但既然也属"邪道"，当然还是不屑于使用的了。按照最"正统"的打法，我们在专心致志用小太刀打连击时将始终面临着至少两个敌人的夹攻，所以怎样在攻击敌人的同时流畅的躲避攻击，是我们下一步考虑的问题。



↑这是战斗结束后的成绩结算画面。

想要在实战中能够顺利有效的躲避过敌人的攻击，那么就需要对敌人攻击方式有相当的了解。首先还说飞忍，它有两种攻击方式，一是从手中发出炮弹，出招前会有个侧身的动作；二是放出背上的"翅膀"，攻击范围十分广，但会先把"翅膀"拿到手中并且有一段后退预备动作，十分明显。然后是浮空小炮台，它也有两种攻击方式，一是发射一种红色的子弹，射速异常快，但在发射前会在炮口蓄力；二是发射一种绿色的子弹，此子弹可称为最可恶的攻击方式，出招几乎毫无信号，说来就来，速度也快，且落地后会形成一片好似沼泽的地带，踩上去虽说不费血却能让连击立刻中断。最后的地面大炮台同样也是两种攻击方式，一是从炮口发出炮弹，没有什么出招特征，但其射速并不快；另一种是从底盘正面中间处发出电击，出招前也会有段明显的蓄力。以上就是他们各攻击方式的一些特征，相信只要了解后，对症下药慢慢就能够顺利流畅的避过各种攻击了。

以上就是自己研究后的一些心得，但说得容易做起来确实难，因真正打起来的变数实在太多了。事实上我认为挑战最大的敌人还是自己，或者正确说来是自己的贪念。明明那飞忍可以用手里剑射下来再打，却非要尝试省那一发直接上；明明那浮空小炮台已在慢慢升高了，偏要去试试小太刀是否还能够得到……不知多少次是因为这样而使数百的连击前功尽弃。但所谓最高挑战不正是要这样么？只要有恒心，能坚持下来，一定会看到好成绩出现的。现在我的最好成绩是603连击，已是好几个月前打的了，现在看来这也并不是极限，希望大家也来挑战，使更好的成绩早日出现吧。

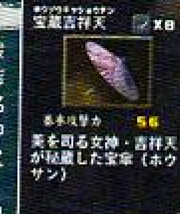
最后告诉大家这关存在的一个系统BUG：就是只要是100杀阵从头到尾全连击，那么过关评价的连击得分就会为0，所以建议大家在挑战时如想保留成绩就不要连最后那人，让我们用看到烦点的分身斩幽雅的华丽的将其轰烂至渣吧。

□责编/符莱

无双系列武器溯源

无双系列带着我们无数次梦回战火纷飞的凄惨年代，一目目让人难以忘怀的画卷浮现在脑海里。英勇悲壮的英雄事迹，凄凉悲惨的爱情故事，引人入胜的奇异传说，威力绝伦的上古神兵，让我们领略到历史的无尽魅力。本文介绍的是无双系列中部分武器的来源，战国无双猛将传的LV6武器源于佛教神话和日本民间传说，战国无双的LV5武器全是源于日本神话。下面让我们一起来享受武器物语带给我们的快乐吧。先介绍源于佛教神话的部分LV6武器。

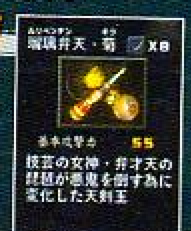
宝藏吉祥天



远古流传下来的神伞，传说是印度佛教神话中的女神吉祥天秘藏的宝物。吉祥天的名气非常之大，她是印度神话中美丽、丰饶和幸福的女神，又名功德天，是昆沙门天的妹妹，雍容华贵，娇艳绝伦。印度神话中有三大主神，创造神“梵天”、守护神“毗纽天”和破坏神“湿婆”，三主神是'三位一体'的，梵天负责创造，毗纽天负责维持繁荣，湿婆负责破坏，三者轮回不断。地位仅次于三大主神的是雷帝“帝释天”，他是“二十诸天”的领袖之一，统领四大天王等神将。帝释天无意得罪了湿婆的分身，阿尔梵利斯，被湿婆诅咒，使得帝释天统领的二十诸天全部失去了活力，阿修罗族，是印度神话中的恶魔族，他们趁机进攻二十诸天，二十诸天毫无抵抗能力，向梵天求救，梵天请毗纽天出手相救，毗纽天告诉二十诸天，只有取得不死甘露，才能使他们恢复活力，但做成不死甘露，必须和阿修罗族共同合作完成，于是诸天和阿修罗族一起搅拌出了不死甘露以及吉祥天和其它一些神灵，所以吉祥天又名为乳海之女。诸天非常高兴，独自拿着不死甘露庆祝，阿修罗族郁闷之极，从诸天那偷走了不死甘露，毗纽天又变化成美女的样子，把不死甘露又给骗了回来，让诸天恢复了活力，打败了阿修罗族，吉祥天认为毗纽天是这次圣战的英雄，就嫁给了他。



琉璃弁天·菊



琉璃是指剑玉上那枚弁财天自己的琵琶击倒魔鬼变化成的宝珠，菊是日本皇室的徽记。弁财天是创造神梵天的妻子，梵文写作Sarasvati，是持水之物的意思，她的名字是印度的河流，也是众神之母，她是音乐、智能和财富的女神，拥有许多手腕，手持七弦琴、圣典和数珠，额上有三日月的印，坐骑为孔雀。她原本是梵天所作的女儿，不过因为长得太漂亮，所以梵天便想她成为自己的妻子。弁财天发觉到了梵天的不良动机，为了逃避梵天的视线而隐藏起来，梵天便变出第五个头，弁财天逃脱不了父亲的视线，最终放弃了，成为了梵天的妻子。后来他们二人生下人类的始祖摩奴，由于梵天创造人类的顺序，为印度的种姓制度奠定了根基，人被分为婆罗门－刹帝利－吠舍－首陀罗－贱民五个等级，种姓制度最初出现的历史原因是公元前880年开始的民族大混杂，作为征服者的雅利安人发现必须制订行之有效的方法来确保种族的纯洁性，因此创造者梵天就不得不担当种姓制度的始作俑者，被湿婆砍掉了第五个头，也有说是因为湿婆惩罚梵天与自己的女儿乱伦，将他的第五个头砍掉了。不管他是因为什么被砍掉了第五个头，但是所有的说法都指出湿婆和梵天，他们之间存在着紧张关系。可以看出弁财天无法跑出父亲的手心，这和阿市被迫嫁给浅井长政的政治悲剧有很多相似之处，这把武器就是阿市命运的写照。

双龙阿修罗



寄宿着阿修罗王化身成的双龙神力的木刀。阿修罗和天众、龙、夜叉、干达婆、迦楼罗、紧那罗和摩呼罗迦合称天龙八部。是一种非天恶魔，梵文写作Ashura，意思是无端挑起战争，容貌丑陋之意，阿修罗男的极丑，女的是极美。阿修罗王经常率领部下和帝释天进行无休止的战斗，因为阿修罗族有美女而无美食，而帝释天有美食而无美女，所以相互妒忌抢夺，发动争战，后战败被逐出天界，居于弥卢山洞窟中。在不死甘露的争夺中，虽然毗纽天骗回的甘露，但众神饮甘露时，被一个叫罗睺的修罗混进去一起喝了，结果被太阳神苏利耶和月神旃陀罗看见，报告了毗纽天，毗纽天用法器割掉了罗睺的头颅，罗睺的头颅怀着怨气冲到天上，化成了暗星罗睺星，不停的追着太阳神和月神咬，这就是日食和月食的来源。罗睺剩下的身体，就化成了另一颗暗星，计都星。

焰光昆沙门天



是一柄寄宿着昆沙门天王强大力量的破邪之剑。雷帝帝释天麾下有四大天王持国天王、增长天王、广目天王和多闻天王，他们守护着须弥山。昆沙门天，就是多闻天王，传说中的军神，梵文写作Vaisramana。身穿绿色甲胄，左手握银鼠，右手持宝幢，率领夜叉族守护北方，是『二十诸天』中的第三天王。他也是日本神话中的七福神之一，还有六位是：惠比寿神、财神大黑天、美神吉祥天、智能神弁财天和长寿神寿星老。鬼武者初代和三代中，明智佐马介的最强武器也叫昆沙门天剑，越后之龙——上杉谦信就自称为军神昆沙门天，他信奉佛教，终身未婚配，昆沙门天也象征着他的一种战斗精神，果勇、无惧、渴望胜利。



炼枪赫罗汉



是一把用炼狱之火锻造而成的真红烈炎之神枪，炼狱一词源于罗马天主教，有洗涤的涵义，是罗马天主教对那些所谓不完善的信徒进行行刑和净化的地方，只有获得了基督教完美状态的那些信徒才能去天堂。这里有各种酷刑惩罚他们，痛苦的强度和受害者的罪状成比例，一般用来比喻残酷、水深火热、充满杀戮的地方。赫是显赫，有名气的意思，罗汉为梵文Arahan的音译，意为杀贼、应供、不生，是释迦牟尼的弟子，在佛祖圆寂时，受嘱托维护世间的秩序，救助苦难黎民，不会轮回转世，就向护法一样守卫世界上的人们，为大众造福，真田幸村就向来自地狱的战神，浑身是胆，视死如归，为自己的理想和所爱的人全力战斗，是一个有血有肉的真英雄。



鬼迅护法天童



这里鬼迅是指鬼将军，那里忠于职守的意思，护法天童之名，是源于日本神话中传说的军鬼，是军神昆沙门天的贴身护卫，对昆沙门天忠心耿耿，一起并肩作战，也就是昆沙门天的三太子哪吒，他在印度神话里是一位有三头六臂手持金刚降魔杵，脚踏无敌风火轮的神将，他的哥哥就是昆沙门天的二太子，二郎神。至诚的若狮子兰丸无死都守护着信长，对信长绝对的忠心，愿意用生命去守卫他，把信念看得比自己的生命还重要，最强武器命名为鬼迅护法天童，很符合他的为人。

是大神咒



是一把附会的智能真言的神将配，源于至佛教“般若波罗蜜心经”，上卷的第38句，原文：“故知般若波罗蜜多，是大神咒，是大明咒，是无上咒，是无等等咒，能除一切苦，真实不虚，故说般若波罗蜜多咒”。咒语被佛家称为宇宙最庄严的声音，不同的咒语，是不同菩萨的教导，般若波罗蜜心经，真说是最圆满的咒语，而且是最神圣的咒语。咒文代表着佛家无上的智能，与有战国第一兵法家之称的武田信玄很是相配。

□文/七曜逆鳞者 a9tg 责编/CLOUD

人间五十年

第十九回 决战3·干戈决胜篇一

今回开始为大家介绍《决战3》中所有合战的详细情况。合战是战国时代的重要组成部分，战国战国，战乱之国，无战就无国。在战乱纷飞的战国时代有多少合战可能无法用数字去统计，用多少去衡量，但有名的无非就是那几场。这期开始将连续登载与《决战3》有关的名合战，敬请关注。

信长初阵·吉良大浜之战

此为《决战3》首战，也是织田信长元服后的初阵，在战国时代，一些风云人物的初阵总是被人津津乐道。游戏中此时的信长设定为17岁，风华正茂，血气方刚，置鲇先生的声音也赋予了《决战3》中信长独有的霸气与豪爽。不过在真正的历史上，吉良大浜之战时，信长只有14岁而已。难以想象一个豆蔻少年竟然能带领一群成年武将突袭当时今川军精兵驻扎之地，足见信长生来就有征战的天赋。这与他从小跟随父亲一同样是猛将出身的织田信秀练习武艺、马术、并接受平手政秀等宿老的悉心教育有着莫大的关系。

天文16年，14岁的织田信长准备带军突袭吉良大浜的今川大军。当时今川军约有精兵2、3千众，而信长部队才800余人，兵力相差甚远，胜算不大。因此，织田四宿老一林秀贞、平手政秀、青山三右卫门、内藤胜介等人并不赞成信长出兵，强烈反对此鲁莽之举。不过年轻气盛，初生牛犊不怕虎的织田信长没有理会四宿老的建议，执意出战，势在必行。他准备用火攻急袭今川军，只为消耗敌部队实力，并无针锋相对之意，800余兵足以。可惜当时作战前要让巫女占卜天象，既用火计，定需大风，可占卜结果并不理想，出战之日并无大风，火计恐难实施。少年信长并不相信所谓占卜之术，认为出战之日铁定刮大风，毅然决定照常出兵，宿老们既然不同意则静待帐中。如此，14岁的信长便带着小部队突袭今川大军去了。可见童年时的信长就有大将风范，霸道之气，不限于常规思考、打破传统观念的想法其实从小就深深地扎根在他的思想之中。吉良大浜之战最后还是以信长凯旋告终，火计成功，信长部队驻扎一日待望敌军动向后便在次日安然回营。此战给了当时不可一世的今川军一记难忘的下马威，一雪5年前安城陷落之耻，也让14岁的信长向织田众家臣展示了自己无与伦比的领导才能。

信长初阵·犬山合战



一尾张名城犬山城，几经战火后重建得更为华美。

游戏中的第二战，归蝶登场剧情战，完全是原创的战役，历史上并无此合战记录。犬山城是信长叔父织田信康的居城，他在天文16年与织田信秀一同攻打美浓稻叶山城时不慎落入蝮蛇斋藤道三的圈套，中计而战死，其后他儿子织田信清便继承他的衣钵，成为犬山的新城主。织田信清便是决战3中犬山合战的总大将，其实游戏做了篡改，按照历史来讲，信长攻打犬山城时已经是永禄8年（1564年）5月的事情了，而信长迎娶归蝶则是天文15年（1548年），决战3把这两次事件来了次合并，这主要是为了游戏需要。

织田信清此人比较精明，但没什么真才实学，他在历史上与织田信长也交手过多次。早在织田信秀生病期间，他就垂涎尾张，妄图代替伯父统治织田家的他便派兵进攻信秀领地春日井，后被带病参战的信秀一击而退，实为废柴。而后他又反过来帮助织田信长讨伐反叛势力，成为了信长的盟友。不过此后还是露出了狐狸尾巴，与信长对立，最终在犬山城之战时被俘，后半生都在甲斐的牢笼中度过。至于归蝶，先前我们就知道她与信长的婚姻是政治婚姻，



一尾张派斗·赤家之战，信长成功平息内乱。



一爱知县赤家之战地点。

当时信秀与美浓的斋藤家、骏府的今川家关系非常紧张，要与两个实力大名对抗，作为小大名的信秀当时是力不从心。因此他便以联姻作为与斋藤家交好的契机，让儿子迎娶斋藤道三之女归蝶，为自己更为信长争取更多的政治与军事资本，这种婚姻实际上只是一种交易而已。还是决战3剧情写得好，至少归蝶与信长特别恩爱，虽然不真实，但却很美丽。

赤家之战在历史上也很有名的，可算是信长比较失意的一场战役吧。赤家之战信长的主要对手便是鸣海城主山口左马助，他以前虽为织田家臣，但对信长之父信秀早就就心怀不满，苦于没有造反理由，也无反叛之力便一直忍耐等待时机。天文22年（1553年）信秀呜呼，信长继任家督之位，山口左马助一看时机来临立刻串通今川氏，公然放他们进城，并帮他们建造两座军砦。此事被信长得知后当然怒不可遏，当时才19岁的年少家督信长立刻召集800兵众，其中精良骑兵较多，都是骁勇善战之人。4月17日便出兵讨伐叛逆山口左马助。

织田军到达古鸣海三山附近的赤家后，就摆下阵势与山口、今川联合军1500多人展开了激烈的战斗。此战织田军由弓箭士兵打头阵，只见两军大约相隔4、5条街道的距离，织田军的精良弓兵万箭齐发，弓箭有如雨水般向山口军倾泻而去，突然敌人阵地传来尖叫声，山口军先锋一足轻荒川与十郎中



一赤家之战鸣海城址，不知在这里沉睡着多少战士的英灵。

箭落马，倒地不起。此人之死给予山口军一大震撼，也给织田军鼓舞了士气。虽然兵力上敌人占优，但织田军个个都是强兵猛将，两军僵持数时辰后不分上下，各有伤亡。织田军30骑阵亡，赤川平七被抓，而山口军大将荒川被俘，众多马匹被捕，损失也相当惨重。战后，两军互换人质，暂时休战，织田军虽未凯旋而回，但也夺得物资几许，牵制敌人多日，阻止了今川军与山口军进一步侵入尾张，也算在战略上有点作用吧。

□文/魔人·神无月　责编/龙马

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之踏上水木之路篇

上回我们正式迈入了水木之路并对前5号妖怪作了介绍，本期我们将继续深入“游览”这条充满另类风趣的妖怪之路，希望这里的每一位妖怪都能够给您留下深刻的印象。

No.06 死神

这次首先介绍的是上次4号“大肉怪”以及5号“百百爷”对面的6号妖怪“死神”。死神，しにがみ，曾收录在竹原春泉所著《绘本百物语》中的“桃山人夜话”。对于“死神”这个名词，相信大家都不会陌生，从字面上来讲乃是“发出死亡邀请的人”，在各国各地都有关于其的定义和传说，并且都还存在一定的差异。至少在西方，由于宗教的影响，死神的地位相当高，而人们也都充满着对死神的敬畏，死神的出现绝对不是什么好事情，大多数的传说中一旦死神出现，那么就意味着死亡，原本作为冥界使者的死神被完全神化了，几乎拥有与冥王哈迪斯一样的地位。而在东方的我国以及周边国家，事实上传统中并没有对死神的定义，严格地来说这个西方的产物也只是上个世纪逐渐被融入到我们的民俗学文化之中，其实依照其定义，负责索命的黑白无常那便是死神，是地府的差役，要是再现代一点的话，《我和僵尸有个约会3》中西装革履的地府工作人员们都是死神。所以在中国，人们对于死神的概念是并不那么在意的，死神是作为地府负责某项工作成员的职业。那么在东洋日本，死神则又是另一完全不同的概念，其既非神明、也非差役，而是一族妖怪，专门夺取人的灵魂，当然对象都是濒临死亡的人，只要是他们预感到有即将死亡的人，他们便会如同磁铁一般地跟着那人，一旦被死神盯上跟着，那么必死无疑，这一点在各国各地都得到了统一的认知。不过日本的死神有一点很可爱之处那便是他们特别喜欢吃大荣镇所盛产的西瓜。



↑被死神盯上的人就注定会在近期内死亡。不过一般情况下，死神只负责接引将死者，并不会加速其死亡时间。

No.07 雷兽

接着站在死神旁边也就是5号妖怪“百百爷”正对面的就是7号“雷兽”。雷兽，らいじゅう，在东日本较为流传的一种妖兽，正如其名，它常藏匿于暗云中进行活动，能够在空中高速地飞来飞去，并可在雷雨天随着雷电一同落雷到地面对人为害，属于高度危险的妖怪。关于雷兽外形的记载最早见于龙泽马琴的《南总里见八犬传》，据中描述其体型只有常见的家猫或狗一般的大小，而身形类似于老鼠、水獭或黄鼠狼，体毛呈灰色，有着六只脚和两只狐狸尾巴，故而显得相当灵巧和敏捷。在平家物语中也曾有过关于雷兽的记载，现今普遍的看法也有认为其是已经灭绝的一类哺乳动物。



No.08 光头大将

在雷兽右侧的转角处，便是第8号妖怪“光头大将”的铜像。光头大将，ぬらりひょん，经常会莫名其妙地突然出现在别人的家中，然后随意地喝茶，要是它进入的是阔绰的大户人家，便会拿起别人家主人的烟管自己吸起烟来。作为妖怪的总大将，也就是妖怪军团的首领，但有时候却爱装成僧侣一般，也许是因为那个光头的原因吧，反正他是个喜欢搞怪的妖怪，不过在这里莫非道路的设计者们也是基于恶搞原因而把WC设置在其铜像背后吗，笑。



↑很难想象，众多妖怪的总大将竟然是这么一位面目慈祥的仁兄。

No.09 狐犬河童

接着光头大将的第9号妖怪“狐犬河童”（ガラッパ）相对来说大家比较熟悉了，毕竟其是河童的一族，但相对于大多数并不危害人间的河童，狐犬河童尽管看上去很面善但却是极度凶暴和危险的。其常生活于龙美大岛以南附近岛屿的水域中，由于头部与狐狸极为相似而得名，但因身型过于消瘦故也被称作高瘦河童。



↑在河童中这位算是相当凶恶的了。

No.10 舔舌妖

此后的妖怪铜像基本上都是按照顺序依次往右排列的，现在我们将要介绍的第10号妖怪则是相当有意思的一位——舔舌妖，也称“垢尝”，あかなめ，其也收录于鸟山石燕大师《图画百鬼夜行》中的“前篇阴”。最明显的特征便是蓬乱的头发和伸长的舌头，全身为赤红色。这妖怪总爱装成小孩的模样在深夜的澡堂附近出现，用其伸长的舌头舔食浴室或人们洗澡所用水桶中残留的污垢，这简直是奇怪的嗜好。如果不想经常被这妖怪打扰的话，每次自己洗完澡后一定要打扫干净浴室各角落、澡盆或所用水桶，不能让从自己身上洗下的污垢逗留在那儿，一定要定期彻底地清洗并保持卫生，否则那些污垢就会如同美食一般地把这位怪里怪气的妖怪吸引过来。尽管没有什么危害，但谁也不想半夜起来就看见一个妖怪在自家洗手间中趴着并伸长着舌头舔东西吧，估计心脏不好的人会吓个半死。



↑舔舌妖可以看作免费“清洁工”。

No.11 田神

再接着是我们这次介绍的最后一位妖怪：第11号的田神，たのかみ。作为象征着丰收的神妖，在全国各地村落的庄稼地里都有着其的存在，这又尤其以鹿儿岛一带最为有名，尽管在这里是作为妖怪出现，但其却被尊到为日本的八百万之神中的一员。人们对于其他的妖怪一般都是避而远之，但对于庄稼地的人们来说，根无一不盼着田神的出现，因为田神的光顾就是带来大丰收的吉兆。说到田神我们也不得不提到山神，其实山神就是田神，两者同为一体，就如同河童到了山里栖息就成为山童一般，再回到河川则又是河童了。山神是在山村中被人们敬仰供奉着，而田神则是在农村中被祭赛膜拜，山神每逢春天便会下山来到村落间成为田神，以此来帮助人们获得大丰收，而当秋收的季节过后其再回到山间则又成为山神。



↑对农民而言，田神就是其保护神。

□文/逆转A.C.E；nakazawa　责编/北

剧本评析专栏

人生活剧

不是我，是风——《波斯王子·时之沙》赏析

□作者简介：张伊，天津高等学府毕业，主修经济，精通英语。对欧美系风格游戏的系统及情节架构以及世界观方面常有自己独到的见解。至今仍不憷于涉猎众多此类游戏，虽然偶尔会被一些游戏的质量所打击，但遇到的精品也会令自己灵感迸发　□责编/唯夜

□文/张伊　题图/TONYNEST

分析游戏剧本是一件很不讨巧的事情：很多“经典”的游戏，如果单独把剧本拿出来看，你会发现它们并非你想象的那样高明。没人可以否认游戏的魅力——只是，它的魅力到底在哪里？

尽管很多铁杆玩家一厢情愿地以为"游戏产业已经赶超电影"，不过从收益、受众群和产业规模等众多实际数据来看这恐怕还是颇为遥远的事情。至少以编剧方面来讲，在可以预见的很长一段时间之内游戏只能跟在电影身后亦步亦趋。构思精妙如《寂静岭》者，也处处透露着对欧美惊悚悬疑电影的模仿乃至照搬；备受推崇如《最终幻想》者，一旦真正涉足电影界也只能落得个惨淡收场。以剧情为主的AVG、RPG尚且如此，ACT游戏的剧情就更加单薄得经不起推敲。

在跟朋友谈起《时之沙》的剧情时，我就不止一次地用到了这个词：老套。印度王国的叛徒、心怀叵测的巫师Vizier诱骗波斯国王Sharaman打开了传说中的秘宝"时之沙漏"，带有魔力的沙子倾泻而出，瞬间就把周围的人变成了怪物，只有手持"时间匕首"的王子才幸免于难。身负国恨家仇的王子挺身而出，借助"时间匕首"操纵时光的魔力，勇敢挑战未知的命运。在冒险的途中，王子遇到了匕首真正的主人：印度公主Farah。Farah向王子索要匕首，以解除Vizier的诅咒，但是历经磨难的王子已经不敢再相信别人。随着故事的进行，两人之间逐渐发生了感情，公主还告诉王子一个神奇的词：Kakulukiya，嘱咐他只要默念这个词就能忘记悲伤。在旅途的最后，Farah为了帮助王子而牺牲了自己的生命，悲痛欲绝的王子将匕首插入到沙漏的顶端，使时间倒流回一切开始之前。回到过去的王子潜入印度王宫，向公主讲述了这段离奇的经历，并让她提前处决掉Vizier以防止悲剧发生。想不到此时Vizier出现在两人面前，并且向王子发起了攻击。经过一番搏斗，王子终于打败了恶毒的Vizier。然而此时的公主虽然认清了Vizier的真面目，却并不相信王子关于"时光倒流"的话。王子见公主不相信自己，留下一句Kakulukiya和若有所思的公主便转身离去。一切都遵循英雄美女、欢喜冤家的"经典"套路。就连作为点睛之笔的关键词"Kakulukiya"都是那样似曾相识——从发音到涵义，都让人想起《狮子王》中的Hakunamatata。至于二人分别的结局，却又颇有突兀之感：敌人已经铲除，障碍已经扫平，王子正应该和公主携手共度美好人生才对。虽然公主暂时还因为不明白事情的来龙去脉而对王子有一点点怀疑，不过可以肯定的是她对王子绝对没有恶感——否则她会让一个陌生人守在自己床边讲一整晚的故事而不赶他走吗？既然这样，相信打消公主的怀疑也绝非什么难事，王子又何必不辞而去呢，难道他从头到尾就对公主没有任何感情吗？好吧，说到这里也许大家都以为我是要对《时之沙》大肆口诛笔伐一番了——恰好相反，《时之沙》甚至可以说是最近这一年多以来我玩得最舒坦、最顺畅的游戏之一。作为电影剧本来讲，它几乎一无是处，但作为一个游戏来讲，它却又没有太多可以挑剔的地方。就像本文开始所说的，游戏终究是游戏。它无法在文化底蕴上与电影艺术相比，却也具备独特的优势：互动性。



在《时之沙》中，令我印象最深刻的有这么一个细节：王子躲开陷阱，越过了一扇铁门，而Farah没有王子那样的身手，只能等着王子打开铁门之后才能通过。由于我玩动作游戏的习惯是采取下一步行动之前一定要先观察好周围的情况，所以我暂时没有去打开铁门，而是向另外一条岔路走去。没想到Farah马上就叫了起来："为什么不开门？难道你要把一个弱女子独自留在这儿吗？"王子匆忙辩白说："我只是想要先看看周围有没有危险而已！"过了不久，又遇到一个类似的场景，Farah又嚷了起来："啊！你又把我丢在这儿了！"王子有些不耐烦地说道："我都告诉过你了，我得先四周看看。"而Farah则一副不相信的样子，哼了一声。等到第三次又有这样的情况，Farah马上用揶揄的口吻说："啊，你不用解释了，你是要先看看周围的情况，对吧？"王子被这个刁蛮的女孩挤兑得哑口无言。游戏制作者显然考虑到了每个玩家不同的习惯，以此来设计了许多不同的对白。如果你直接把铁门打开，Farah和王子之间就不会有这样有趣的对话；而如果你跟我一样触发了这个小情节，一定会感到无比惊喜：我心里所想居然和王子所想的一样，而Farah这个丫头居然不了解我和王子的一片好意。在这里，"我"就是"王子"，"王子"就是"我"，玩家真切地把自己代入到了游戏之中。

另外还有一些小细节是和"时间倒流"相关的。因为握有"时间匕首"，王子拥有操纵时光的能力。如果不慎落入陷阱身亡的话，可以马上发动能力，重新再来一次。而此时Farah往往奇怪的问道："噢？我怎么有一种奇怪的感觉？刚才发生过什么不好的事情吗？"而要面子的王子不愿意承认自己刚才曾经失手，只能硬着头皮说："没事，没事！"在战斗中，有时候Farah射出来的箭误伤到王子，Farah会马上道歉。而如果在她"Sorry"说到一半的时候使用时光倒流，她仍然会把后面半个词说完，然后又疑惑地自言自语："噢？我为什么要说对不起啊？我做了什么不对的事情吗？"如此这般构思精巧的对白在游戏中频繁出现，令人忍俊不禁，既扣合了游戏主题，又增加了游戏乐趣。而且在这些对白中，争强好胜并且勇敢正直的王子、刁蛮不羁而又善良开朗的Farah，这两个形象被刻画得栩栩如生。

最后还想提到的是游戏中王子最长的一段独白。在这一段情节中，王子暂时和Farah分开了。在空荡荡的图书馆里，王子反复地拉动着机关，以此来打开前进的道路。正在你觉得百无聊赖的时候，王子忽然喃喃自语起来："哎，Farah到底想要从我这儿得到什么呢？我到底该不该相信她？……"一阵沉吟之后，王子的声音忽然又高了八度："其实说起来也很符合逻辑嘛，她的王国被侵占了，家人也全都离散，她毕竟只是一个女人，只有我陪在她身边，她需要我！"听到这里，王子那副自我感觉良好、自以为是情场高手的模样一定会让你哈哈大笑起来。放在其他的情况下，也许这只是一句普普通通的台词，但是在剧情舒缓的地方忽然听到，却能让枯燥的感觉一扫而空，不啻于一剂醒神药。这些细节犹如隐藏在游戏中的"彩蛋"，并没有去刻意引起你的关注，但是不经意间遇到，却一定可以带来一个发自内心的微笑。

不由得又想提到《武者之心》，尽管它名为《时之沙》的续作，但我更愿意把它看成一部独立的作品，甚至是一个倒退。编剧试图从"宿命"的角度来引起玩家的注目，不惜放弃前作的清新风格。“从前的我遇见未来的我，未来的我拯救了从前的我……”这些时空交错的把戏放在十年前也许能吸引大家的眼球，但是在如今却早已落伍了吧。纯粹模仿和借用电影、小说等艺术形式的表现手法是没有出路的，想要成为名副其实的"第九艺术"、建立真正属于自己的领域，游戏产业还有很长的路要走。



你还记得最早玩《俄罗斯方块》是在哪一年？小沛最早是89年在FC上玩到的，然后就是在小学五年级时入手的一台价值40元人民币的掌机上重温了本作。也正是由于有了当时的那款掌机，小沛才得以每天苦练，终于在不久之后第一次感受到了成为游戏达人的感觉！今天的这篇文章就算是纪念这段往事了。

Vol.5 主持:小沛



小沛最喜欢掌机，任天堂的GBC、GBA以及NDS都是心爱的珍藏品。在这些掌机上我玩的时间最长的就是解谜类游戏，而这些游戏有一个相似的特征，那就是他们都跟方块有着一定的关系。现在想来真正的大作最多也不过通个四、五遍，每遍平均10个小时总时间加起来也不过两天，然而在被大作折磨到一定程度时，我就会不自觉地拿起小品级的方块游戏来放松自己，如此累计，时间简直长得无法计算。前几期说了那么多热门游戏还有动画作品，这期就让我们来看看这些天天陪伴着玩家，却永远与"大作"无缘的英雄们吧。

方块的魅力成就掌机上永恒的经典

起源——国内掌机界的神话

起源于上世纪80年代中期，而在整个90年代都占据掌机界第一把交椅的神作竟然就是这款"Tetris"。时至今日，包括正统作品以及其他相关游戏销量最高的非它莫数。当时该作的国内名称为"俄罗斯方块"。

这个叫法的由来，据说是由于其发明者是当年还被称为"苏联"的联邦科学员阿莱克斯·帕吉托夫，



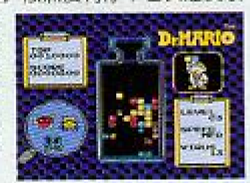
在早期的绝大多数掌机上，《俄罗斯方块》都是必不可少的游戏，就连这个GAME也没摆脱方块情结。

因此这款游戏才被冠以"俄罗斯"三个字。当时是1985年的6月份，工作于莫斯科科学计算机中心的阿莱克斯·帕吉托夫在玩过一个拼图游戏之后受到启发，从而制作了一个以型号为Electronica 60的计算机为平台的益智方块游戏。后来这款游戏被瓦丁·格拉西莫夫移植到PC上，并且在莫斯科的电脑界传播。帕吉托夫因此开始小有名气。



《俄罗斯方块》在国内真正火爆起来，那就要归功于掌机的推广作用了。当时所谓的掌机决不是GB，而是市价50元至100元不等的液晶掌机，现在的大商场已经不多见了，多是一些杂货铺里还在继续着这种掌机的生命，而其价格也已经跌到了10元的水平。在90年代初期，FC上的《俄罗斯方块》受到了广大的好评，而且其游戏的内容非常简单，画面毫不复杂，非常合适做到当时更像电子台历的掌机上。于是在接下来的几年之内，这款游戏红遍了街头巷尾。廉价的掌机为《俄罗斯方块》提供了便于普及渠道，而真正使这个名字成为业界传奇的还是其出众的游戏品质。

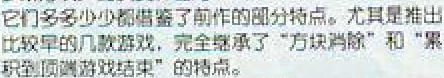
在《俄罗斯方块》火起来的时候，中国的游戏业也正处在"严打"时期。无数家长把孩子的成绩不理想归罪于了游戏机，无数商家将FC披上了学习机的外衣才获得了新生。然而就算在这样的时间里，掌机上的《俄罗斯方块》依然没有停下它快速发展的脚步，因为大人们也被其深深吸引了。甚至这款游戏由于需要非常快的反应和缜密的思维，曾被认为有助于开发智力而与一般的游戏划开了界线。



现在，玩龄超过10年的老玩家应该都对那个时代印象深刻，甚至现在家中还有一台当时的掌机。由于当年版权意识太低，不然这些游戏仅在中国的销量就足以让帕吉托夫笑到嘴歪了。

演变——同类型游戏缤纷登场

《俄罗斯方块》火了，别的"方块"也就来了。类型多到不胜枚举，比较有名的有《马里奥医生》、《噗呦噗呦》、《街霸方块》、《泡泡龙》以及《钻地小子》等。这些其实都可以算作是《俄罗斯方块》的演变，因为它们多多少少都借鉴了前作的部分特点。尤其是推出比较早的几款游戏，完全继承了"方块消除"和"累积到顶端游戏结束"的特点。





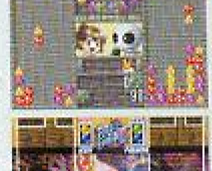
在GBC推出之前，由于颜色的限制，方块游戏在掌机上的作为都不大。因为最早的《俄罗斯方块》只要填补空缺就可以消除，与颜色无官。后来的游戏利用到了相同颜色才可以消除的新要素，所以在后来的一段时间，方块类游戏在家用机上更为频繁的推出，势头完全超过了掌机。在这期间比较优秀的作品就是SFC上《俄罗斯方块》的后续游戏《炸弹俄罗斯方块》以及《超级俄罗斯方块3》，这两款作品在原有基础上加入了全新的规则，使游戏更加有趣耐玩。同时家用机上的方块类游戏有一个掌机所不能比拟的优势，那就是可以轻松实现两人对战。这在早先的掌机上是不可能实现的，直到GB等高级的掌机出现才弥补了这一缺憾。

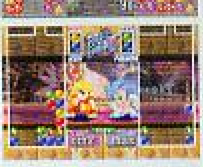
家用机上的无数新方块类游戏可以说是此类作品的演变和队伍扩大的过程，通过不断地摸索，逐渐有了各自的特点，不再像以前那样感觉差别不大。到了后来PS上的《街霸方块》和《泡泡龙》已经和《俄罗斯方块》大不一样了。直至掌机性能再度提高之后，这些游戏又尽数回归到人们的股掌之中。



回归——GBA上的方块家族

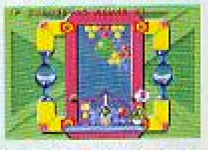
为什么跳过了先前的那么多掌机，但说GBA呢？因为到了GBA时代，家用机上的方块大作几乎全部得到了移植。GBA凭借其超强的画面表现力和可以多人对战的机能，完美地将原先只能在家用机上玩的游戏搬了过来。这在其他几款短命的掌机上是做不到的。











GBA可以随身携带，而方块类游戏又是人们放松心情的理想选择。与其坐在家中盯着电视努力通关，不如在坐车或者工作休息期间偶尔拿来小玩片刻。如此看来，掌机不但可以完全替代家用机，而且就这些小游戏来说拥有着更方便的优势。GBA上的方块游戏将原先多个机种、不同时期的作品都汇集一堂。有最经典的《俄罗斯方块》，也有考验预见思维的《噗呦噗呦》，《泡泡龙》更是不在话下，甚至《街霸方块》和《钻地小子》也在GBA上大放异彩。还有诸如《动物管理员》等后起的新秀，都为掌机上的方块家族增添了不少力量。

GBA是掌机划时代的作品，玩家们首次从这上面感受到了几乎不逊于家用机的实力。方块类游戏虽然不再像以前那么一枝独秀，但是种类繁多的空前盛况却分明地显示了这一系列的壮大。

展望——新时代来临后的变革

说到了今天以及将来，我们不敢轻易地断言，只能大胆地猜测。但凭目前NDS的双屏以及无线对战功能，我们可以想象未来的方块游戏将会有更多新的类型出现。《钻地小子》是登陆新掌机的第一款方块类作品，其游戏方式上就做出了许多变更，再加上可以轻松实现多人无线对战，游戏的乐趣得到了大幅度的提升。不过现在预定要发售的这类游戏并不多，很大原因是要为游戏增添全新的要素实在不是件简单的事。在新主机上推出的游戏不但要充满新意，而且应该充分利用新主机的独有机能，谁不想尝试一下创新呢？有鉴于此，我们应该相信以后将要推出的这类游戏必定会更加出色。

方块游戏算是家用游戏的开山始祖，其生命力并没有随着鼎盛时期的渐去而走向衰落。当今社会的高速运转，使得越来越少的人愿意去花费太多精力来钻研一款大作。相反，方块类的游戏既轻松又能让人灵活自己的思维，虽然表面看来简单，其实又充满了绝妙的创意。想必在今后的游戏领域中，这个不容小看的势力还将成为掌机界永恒的经典。



GBA上小沛推荐的五个经典方块益智类游戏：《噗呦噗呦》、《泡泡龙》、《街霸方块》、《钻地小子》、《动物管理员》。

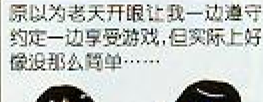




stage 3 改变的两人　comic by 黄金IC

前情提要

我叫做巨䅁，没有特点是我的特点，我和失散的青梅竹马——林媚约好要考上北大附中并在那里重逢，考试失败后我被分配到了西店游戏高中上学，这学校太神秘了，不仅完全免费，而且学习内容居然是玩游戏，校长说什么"先爱游戏才能做出好游戏"太深奥我也听不懂，然后我正处于两难的境地时发现林媚也在这个学校！

































如果是真的，那我就一直错怪你啦，太好了，而且想不到你也爱玩游戏啊。

那当然啦，对了，你喜欢什么游戏啊？











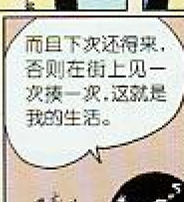


















□ 本期策划、制作/黄金IC　责编/大象





































































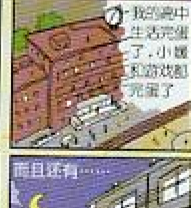








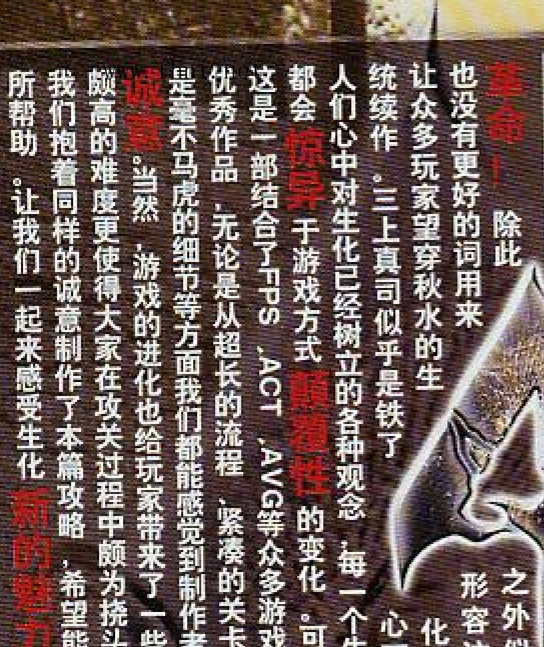


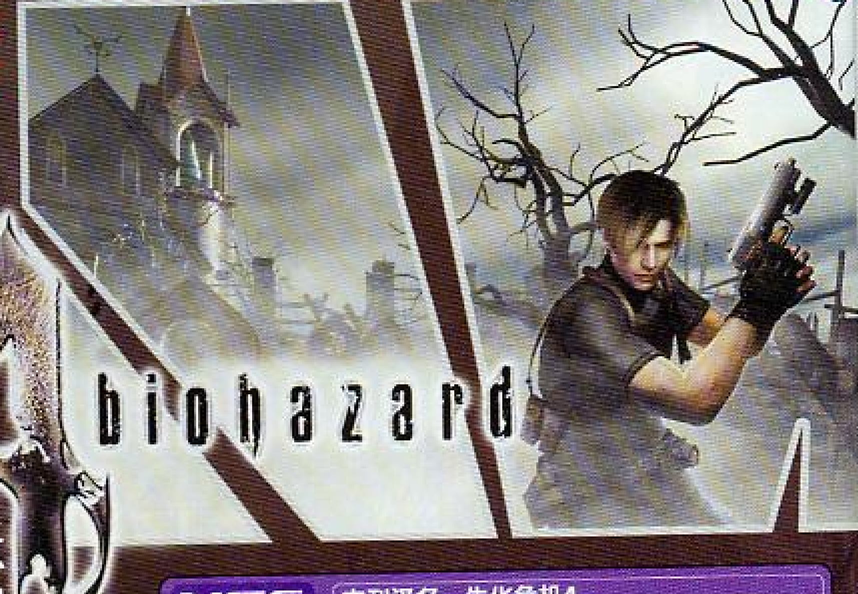






革命！除此之外似乎再也没有更好的词用来形容这一款让众多玩家望穿秋水的生化危机正统续作。三上真司似乎是铁了心要打破人们心中对生化已经树立的各种观念，每一个生化fan都会**惊异**于游戏方式**颠覆性**的变化。可以说，这是一部结合了FPS，ACT，AVG等众多游戏元素的优秀作品，无论是从超长的流程，紧凑的关卡设置还是毫不马虎的细节等方面我们都能感觉到制作者十足的**诚意**。当然，游戏的进化也给玩家带来了一些不适，颇高的难度更使得大家在攻关过程中颇为挠头。因此我们抱着同样的诚意制作了本篇攻略，希望能对您有所帮助。让我们一起来感受生化**新的魅力**！





NGC	本刊译名：生化危机4			
	CAPCOM	2005.1.11	49.99美元	8格
动作冒险	8厘米DVD	美版	1人	17岁以上

基本操作 The Way to Struggle

L键
举刀键，在物品栏中旋转选定的物品

Start键
呼出选项菜单，跳过剧情

A键
确认、举枪后攻击、各种特殊行动

Y键
打开状态栏

R键
举枪键，特指各种远程攻击武器

Z键
呼出地图

左摇杆（十字键）
控制人物移动、调整准星

B键
取消、与其它功能键组合使用

C键
调整视角、狙击或望远镜状态下调整倍率

X键
在物品栏中选定欲移动的物品、切换对Ashley的指令

L+B：奔跑	L+B：180度转身	R+A：攻击	R+B：装弹

系统简介 The Rules of Bioworld

本作中很多的细节特色设定将配合下面的文字在攻略中详述，这里将只介绍一些基本概念。

Reload 装弹 这次游戏里的上弹必须在游戏画面下实时进行了，取消了以往可以在菜单中“暂停时间上子弹”的无赖手段，这使得战斗时更要仔细观察和细致安排。

Continue 接关 本作随流程内设了很多continue point，方便玩家反复挑战难点。接关后的最大特点在于游戏会把对应那一段的难度向下修正，不至于让你打不过去，算是很体贴的设定，当然这样做就会缺乏一些挑战性，并且continue次数是会被记录的，如果你比较在意这个就还是选择load吧。

本文中的分析讲解均以未continue的情况为准。

New Round 继承 系列首次出现了继承的概念，读取通关记录进行二周目时，可以完全继承上一次穿关时的武器、道具、金钱，以及人物状态等等，这也是方便玩家积攒金钱以购买和升级追加的隐藏武器。

攻略始动 The Reveal of Truth

本作在流程设计上完全推翻了以前的模式：在行进路线上几乎没有任何岔路，也绝不需要我们反复地来回跑同一段路，仅有的少数开门用事件道具也都会随着进程自然入手，前进的目的地也会非常明确地标注在地图上，革命性的体贴。

1998，一切从这里开始，很多人也以为一切就在这里结束。

拥有国际制药公司外衣的Umbrella的生物武器研究毁灭了整整一个城市，最终也毁灭了它自己——真相和罪行暴露之后，它在社会上已无容身之处，并在经济运营等方面遭到政府严厉制裁。然后，分崩离析，风流云散。

但那短短数月中发生的一系列事件，会作为梦魇一般的存在，在见证过它们并幸存下来的人心中挥之不去，这其中也包括Leon S. Kennedy。

2004——六年已经过去了，时间所承载的回忆总是能撩拨起人心中莫名的思绪，曾经的种种把戏会在不经意间从心头翻涌而起，在试图抖去身上灰尘的同时又会扬起更多的尘埃，使人对前方一片迷茫。路边颠簸行驶的汽车很像嘛，Leon若有所思地看着窗外，这样想。

车窗外是阴沉灰色的山林，有着那清冷的感觉，还有车子驶过卷起的阵阵尘土和落叶，从Leon沉静的面容前掠过。

似乎是对他这种一言不发所制造出来的沉默有些忍受不了了，坐在副驾驶位置的人转过身来，“我说，你到底是谁？一个人跑到这么偏远的地方来这就是所谓斗什么。”

“我是来执行任务的，你们也都知道，我来寻找总统失踪的女儿。”

98年的生化事件过后，Leon接受美国政府的特训并加入了特别的军事组织，这是直属总统的行动小组，而Leon的职责，就是要保护总统一家的安全。

总统年仅21岁的女儿，Ashley Graham，却在从大学回家的路上突遭绑架，一度下落不明。随即据可靠情报表明，在欧洲一块偏远的区域，曾目击到了很像Ashley的人。但这次绑架怀疑是内部有奸细策应而为，所以不仅事件不能对外公开，连对内的知情人也被限制在了最少的程度，Leon也只能单身奔走这里执行确认和解救工作。

工作？呵，幸好这次不是上班的第一天了……Leon默然沉稳地坐在那里，摆摆手拒绝了司机递过来的香烟。另一个人到路边解手去了，车子暂时停了下来。人们心情也就如尘埃般落定，只是像那林间的雾气一样缓缓流动着。

“真够冷的。”解完手的人抖了抖身子，有些厌恶地说。突然间，他觉得似乎有什么东西透过枯枝和树干在窥视着这一辆车和三个人……他惶然四顾，但苍白的迷茫中，似乎什么都没有。“哈，是我的错觉吧。”



驶过一座吊桥，汽车就停了下来。

“前面就是那个村庄了，我们就等在这里，你最好快点儿哦，别让我们领了什么超时停车的罚单。”

“哦，罚单么？”Leon淡淡笑了一下，推门下车，“我倒想知道你们俩是什么人。”

“啊？”司机探头出来，“你刚才说了什么吗？”

Leon没有回答，他将眼里向面前这条蜿蜒曲折的小路，头上是阴霾的天空，周遭是灰褐的山林，沉寂中透着诡异，一切显得是那么破败和萧索。目的地就在远方，但这是终点吗，抑或只是开始？

Chapter 1-1 突入

本章节的流程自村庄地图的左上到右上，相对简单，也没有任何解谜要素。多多利用地图确认周围环境和前进方向，一些贯穿整个游戏的基本元素都会在此体现出来，尽早适应。

TIPS

前进中要注意路面和树枝上停留的乌鸦，可以在远距离用手枪点射下来，它们会掉落弹药或者金钱。

游戏一开始我们就会接到Hunnigan的通讯，她将负责这次任务的信息协调和连络工作。这种方式在目前的很多游戏中都有采用，它可以很好地体现谍报潜入的氛围，以及给作品营造一个更为广阔的世界观氛围。但随后的事实可以证明，她只是一个跑龙套的，几次通讯中竟然很难得地全是废话，从头至尾几乎没有提供给我们任何有实际意义的讯息，真是苦了Leon了。



前行没多久就发现路被一辆车子挡住了，看来目前只好先去旁边的屋子中查探一番。屋子里显得很阴郁，好在那个正燃着火的壁炉还算给房间增添了些许暖意，壁炉旁站着一个人，似乎正在那里添着柴火。

“打扰了，先生，我正在找一个人。”Leon走上前去掏出了Ashley的照片，“你有印象见过她吗？”

那个人在被连问了几声之后才缓缓地转过身来，他脸颊下是有些花白的胡茬，看上去是一个很正常的农民——如果可以不算那诡异阴沉的眼神儿的话。

这个人对着Leon叫了几句非常古怪的话，虽然完全听不懂，但语气中明显充满了敌意。“好吧”，见此情况，Leon也不勉强，转身准备走开，而对方竟然也转身走向了墙角。

Leon收起了照片，那个农民却扮起了一把斧子，径自向Leon砍了过来。

这是游戏中的第一场战斗，瞄准精确的话取胜并不困难。击毙对方后屋外也会出现敌人，先不要急于从窗子跳出去，二楼桌子上有子弹可以补充。屋外虽然只有三个村民，但已经是完全不同于以往那些蠢笨的丧尸，从现在开始我们就要尽快适应本作全新的战斗方式——贯穿整个游戏，敌人的类型、强度、行动和攻击方式，乃至AI配合等等，都有了堪称恐怖的强化和提升。千万不要带着以往系列的惯性进行游戏，否则在这里就挂掉也不是什么稀奇事。

TIPS

这些村民其实说的是西班牙语，并不是游戏原创的古怪语言。之前那个村民喊的话的大意就是让Leon赶紧滚出去，当然用词是非常恶劣粗鲁了。

IT 村民 Melee Attack 近身攻击

他们会以突然矮身或者左右侧移的方式躲避子弹或者引诱我们放空枪，然后乘机接近，或者以双手护头向Leon逼近，甚至有时是以非常惊人的速度冲上来攻击。具体攻击表现方式依其手里的武器而定：斧子、镰刀、匕首、农叉，几乎是应有尽有。如果是空手的话则会企图掐住Leon的脖子，一旦中招，就要快速摇动左摇杆以尽快挣脱。

不要再惯性地认为诸如“迟缓转身、迟钝攻击”是他们理所当然的特征，这么想的话只会死得很难看。很多时候敌人的攻击真可以说毫不犹豫，从逼近到攻击十分连贯，从他们身边挤或者绕过去等行为很多时候已经变得不现实，几乎都是会被攻击到的。

虽然早就料到了这程村庄之旅绝对不会轻松简单，但几个素不相识的人一上来就抱着“格杀勿论”的敌意也实在令人意想不到。Leon跑到山崖边向下望去——之前堵路的卡车突然发动，竟然硬生生把等在桥边的车给推了下去，看起来车上的两人已然是凶多吉少。望着那爆炸后的残骸，Leon明白，自己已经没有了退路。

TIPS

走没多远会发现路边有一只被捕兽夹困住的狗，请帮忙放了它，它会知恩图报的。具体是怎样，以后我们就会知道。

前往村庄的道路上就潜藏着游戏前期最常见的两种陷阱：捕兽夹和绊索雷，它们是村民的专利。后者设置在齐脚的高度上，其两端的红色起爆装置还是比较明显的；但前者一般容易被忽略，尤其是到了脚下的时候就更难看到了，平时要注意观察。

村民不会被捕兽夹夹住，但却可以引发绊索雷，有时可以利用这点来消灭敌人。

一路上击退了数次袭击后，Leon终于来到了村庄的附近。从望远镜中看去，人们在各忙各的农活，似乎就是一个很祥和的乡下小镇，如果不是村中空地上那根正在熊熊燃烧的火柱破坏了气氛的话——那里分明正在焚烧一个人的尸体。

Battle Field 村庄

游戏的难度可以说毫不妥协，很快Leon就要面对一场恶战。首先不要犹豫，建议从图示路线前进开启D点的房门，屋内有一些弹药可以回收。然后我们就要抢先发难，而目标就是窗外那位正在伞旁烧的大妈。无论我们做什么，最后必然都会引发警报，所有的村民都会向Leon袭来。这时整个村庄就是战场，从地面到房顶，从室内到屋外，我们可以体会到系列前所未有的自由度。爽吧？先不要高兴得太早，对于敌人而言，Leon能干的事他们一样也能干，比如越过栅栏、爬屋顶、破窗破门，以及搭梯子什么的。换句话说我们是暴露在全方位360度的攻击之下，千万不要只看眼前而不顾身后，要多打运动战。



村内多处地方都可以拾取弹药或回复，但建议E处的房屋先不要进入，其实在试玩版里我们就已经知道，进入这里虽然可以拿到散弹枪，但同时也就会引发电锯男的登场。不论是否引发了电锯男的出现，整体战斗坚持了差不多10分钟后就会发生剧情。



村民仿佛无穷无尽般地涌上，Leon觉得自己几乎已经顶不住了。可就在这时候，村中那好像教堂的建筑突然响起了钟声。所有的人似乎被这钟声召唤了一般，立即停止了进攻，纷纷扔下手里的武器转身走入那栋建筑。前一秒钟还是救济Leon置于死地而后快的局面，可转瞬间就把他当作不存在一般走掉了……整个村庄瞬间就陷入了寂静，死一般的寂静，只剩下Leon一个人困惑地站在空地上。

Chainsaw Man 电锯男

他头上套了一只血迹斑斑的小麻布口袋，只露双眼，这造型怎么看怎么像借鉴了一些中世纪传说中的形象。而他的攻击也是相当恐怖的：电锯断头，一击必杀，毫无余地。手枪攻击很多时候无法对其造成硬直，虽然散弹可以将其击飞，但即使是近距离射击也要耗费不少子弹，对于早期的Leon而言尽量还是不要有这种消耗吧。电锯男不会被爆头，另外也不要产生错觉——他手中的电锯是不会被打掉的。

Check IT 村民 Ranged Attack 远程攻击

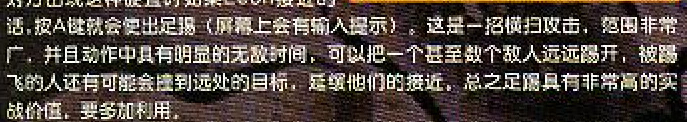


在这里村民的远程攻击方式也开始频繁地出现，我们可以看到很多斧头帮和飞刀门的成员：一些人会从人群的后面，甚至是在屋顶等高处把手里的斧头或镰刀向Leon掷来，而且他们的"弹药"是无限的，扔出一把还有一把。这些飞行道具可以用枪击落，但这对瞬间反应的要求就比较严格了，最主要的应对办法还是保持高机动性。

生存技巧 足踢

很多时候单凭一把手枪是拦不住敌人的，这时我们就要充分利用"足踢"这一新加入的系统。

敌人在被击中不同的部位时会有不同的反应，而必然的，当头部被击中时会出现很大的硬直，在那里痛苦地挣扎，在对方出现这种硬直时如果Leon接近的话，按A键就会使出足踢（屏幕上会有输入提示），这是一招横扫攻击，范围非常广，并且动作中具有明显的无敌时间，可以把一个甚至数个敌人远远踢开，被踢飞的人还有可能会撞到远处的目标，延缓他们的接近，总之足踢具有非常高的实战价值，要多加利用。



不过需要注意的是，接近的时候不要跑过了，有时位置偏了的话是使不出足踢的，一旦用出来也很有可能把目标踢到身后，这时如果前方还有敌人的话，就等于自己给自己造成了被夹击的局面，那就太郁闷了。

基本上，对于游戏中所有的人形敌人，我们都可以如此处理，一些例外会配合流程加以解释。

TIPS

随时注意观察头顶上的树枝，有时上面会有鸟窝，将其打落则会掉落补给或者宝石一类的东西。





有些地方的徽章并不保险，图中这枚这样容易射偏，要对此多多练习瞄准能力。

再次与Hunnigan通报过情况后就要继续向地图右上方的道路前进，进入下一个场景，这里我们可以从树干上获取一份关于分支任务的文件说明：找出分布在村庄里的15个蓝色徽章，只要击碎10个以上，日后在武器商人那里就可以得到奖励——免费得到一把手枪"Punisher"，它的单发威力还要略低于普通手枪，不过子弹具有穿透特性，最高级的特殊改造后一次可以穿透5个目标。

这份文件的旁边就挂着第一枚徽章，但不要以为所有的徽章都这么好找，好在它们的位置都会以蓝色的点标注在地图上，算是十分体贴了，我们到达相应位置后一般多向高处看看就会发现。

村庄地域的鸡是有可能下蛋的，蛋同样是可以用来回复体力的补给品，按颜色分为白、棕，和金色，其回复能力也依次增强，金色鸡蛋是体力全回复，而且只占一格，是最好的回复药，注意过一段时间不捡，蛋是会消失的。

Leon正谨慎地沿着一条山路下行，突然之间，几个村民从他背后的山顶上推下一块巨石！那块岩石横冲直撞地向Leon碾压过来！

生存技巧 输入回避

这算是本作的特色系统了，一些时候游戏并不需要我们用方向键来进行控制，而是快速输入屏幕上提示的一些按键或者是按键组合来做出动作。大概可以分为三种情况：突发事件、剧情中，以及很多BOSS战的场合。是的，你没看错，以后将有众多的剧情动画中也需要我们作出瞬时反应——对于前两种情况而言，如果输入错误或是反应不及，那么就会直接导致Game Over！而在很多BOSS战的时候，如果体力足够，虽然输入失误并不会导致即死，但也会受到大伤害。

一般的输入分为以下几种情况：连打A（或者B）键、同时按下L+R，以及同时按下A和B。快速移动或者是考较耐力的场合都需要连打，应该说这个并不算难；但同时按下L+R或者A+B则都发生在需要瞬时回避的场合，有的时候确实要求非常快的反应，更为阴毒的是在一些突发事件或剧情中，是该按LR还是AB则是系统随机决定的，有时真的是说死就死……



以这第一个需要输入回避的事件为例，首先我们需要连打A键逃跑，最后Leon会以一个紧急翻滚的动作躲开巨石，而做出这个动作需要按LR还是AB，就要看系统的心情了。

躲过巨石后再穿越一条小隧道，几间散落在灌木丛中的破败房屋就呈现在Leon的眼前。

Battle Field 废屋

这个地方放着不少陷阱，注意不要在敌人的攻击下慌不择路地撞上它们，那样会非常狼狈。正面突入不是一个好办法，建议从左方迂回过去，但要注意那边也有一个扔雷管的家伙，可以等他把附近的绊索雷炸掉后再干掉之。接近中央的废屋后可以考虑扔颗手雷进去，也可以把他们引出来再远距离消灭，这场战斗颇有阵地攻坚的感觉，比较过瘾。

Check IT 村民 Ranged Attack 远程攻击

这里出现的村民会扔雷管，伤害力恐怖，我们可以乘他们投掷的间歇进行攻击。扔出来的雷管也是会炸到敌人的，这一点在以后的战斗中可以多加利用。对于这种雷管男来说，在他们把雷管点燃后，如果能通过攻击使其处于持续时间比较长的硬直中（比如说，手枪点射打头），那么他们就会自爆；或者我们也可以直接射击点燃的雷管。如果在手中拿着雷管的情况下将其打死，雷管是一定会爆炸的，千万记得要保持距离。



贴近山坡的那栋还算有点样子的房屋在刚刚的战斗中一直是异常沉寂，没有敌人从里面冲出来，屋里到底有什么？Leon轻轻把门推开，灰尘满壁，阴暗潮湿。然而就在这样的寂静中，却隐约有一个声音传来，似乎是什么东西在不断敲击木板发出的——是脚步声吗，还是别的什么？

一直摸到了房间的最深处，发现角落里的一间衣柜在动动作响，不住晃动，里面关着什么东西？Leon侧身举枪，从一旁猛然拉开了柜门——

一个人从里面倒了出来，吭地一声栽在地上，他双手被反绑在身后，嘴上还贴着封条。看到Leon举着枪慢慢俯身接近，他开始惶恐地挣扎。

Leon伸手撕掉了那人嘴上的封条，并开始帮他解背后的绳子，这看上去是正常人的举动算是让那个人放下了心。

"你……跟那些人不是一伙的吧？"

"不是"，Leon边割绳子边说道，"你呢？"

"当然不是"，对方晃了晃已经被绑得发麻的手，"我有个很重要的问题，"他用胳膊肘撑着斜倚在地上说："你有烟吗？"

Leon还没来得及回答，就听见房间外响起了沉重的脚步声，几个村民拥了进来在他们的身后，是一个身形巨大、满脸凶相的人。Leon冲上前去一记回身旋踢却被对方轻描淡写地就抓住了脚，并被顺势重重地摔到了地上……

Chapter 1-2 寄生

这一部分的流程相对较短，我们要从地图的左下返回中央区域。本部分中复杂的区域构造开始出现，虽然其实只是一些环行道路而已，但一定要随时留心身后和头顶以及窗外，敌人无处不在。

一片虚无的黑暗中，只听得一个声音响起："让我们也赐予你这种力量吧，很快你也会成为我们的一员……"

一根针头扎进了昏昏沉沉的Leon的脖子，注射器内那泛着蓝光的液体缓缓被推进了Leon的体内，针管内似乎还有一种异物，它仿佛活的一般也钻了进去……

Leon猛然睁开眼，一时间他还无法确认刚才那些景象到底是发生过的事实还只是一个噩梦。他挣了挣身子，发现自己同之前的那个人被反绑在了一起。

"嘿，醒醒"，Leon叫醒了背后的男人，"我们得逃出去。"

"啊……"那人晃了晃脑袋，他一脸唏嘘的胡渣，发长及肩，身上那种颇有些颓废的气息使他看上去像极那种所谓的艺术家，"你是谁？一个人跑到这种地方来……警察吗？不，你不太像。"

Leon苦笑了一下，不过即使是在这种情况下，他仍然没有忘记自己的职责，"我是来救人的"，他伸出Ashley的照片，"你见过这个女孩吗？"

对方侧身扭头看了一眼，"让我来猜猜，你找的是总统的女儿吧？"

"果然猜得很准，你不想解释一下吗？"

"啊，该怎么说呢，特异功能吧。"他顿了一下，"哈，开个玩笑。我被关在这种地方，怎么也是知道一些情况的吧。你出生入死来到这里，就因为这是你的工作？"

"我曾经做过警察"，Leon的眼光显得有些迷离，"第一天去浣熊镇报到的时候就遇到了我一辈子也忘不了的事情……"

"浣熊镇！你是说那个爆发过生化事件的地方？"

"是的我叫Leon。" "Luis，Luis Sera。"

突然之间，房门被撞了开来，一个浑身是血的村民拖着一柄好似中世纪的那种长柄斧径直冲了进来，满身的杀气。

"我说警察先生做点什么啊！"



一就是这个时机，它对反应要求并不很严。

Survival

这是剧情中第一次出现要求我们快速反应输入按键的场合——LR或者AB。输入正确的话二人就能挣脱绑缚躲开迎面劈来的一斧，否则……load吧。

剧情过后Luis又与Leon分开行动了，打开地图确认一下，目前我们处于村庄场景的左下位置上。

IT 买卖 Merchant 武器商人

出门就会第一次遇见武器商人，在他那里主要可以进行武器的购买和升级。一般来说一种武器的强度有四项指标来衡量：攻击力、射击速度、上弹时间，以及装填量。对于大多数武器而言，"射击速度"这一项是固定的，无法提升，只有少数武器的四项指数都可以升级，主要就是手枪类，比如说Leon现在的这把。可不要小看这把初始武器，它到了游戏后期也是完全可以派上用场的。

当然了，每一项指标的提升也是分级别的，随着Lv的上升需要花费的金钱也越多。需要注意的是，新的武器种类以及各种改造级别上限都是随着剧情的推移逐步出现的，换句话说，在某一个阶段就算非常有钱也买不到强力武器。

目前出现的新武器中值得购买的就是狙击来复（Rifle）了，不过其实它一段时间内仍然是非必要的，钱可以先省省。至于那把TMP……这种冲锋的低下地位相信也不必多说了吧，伤害力与弹药消费不成正比，看来三上对它有很深的怨念……不买也罢。



商人那里也不只是做军火生意，同样随着情节的推进会有一些好东西出现，目前比如说可以增加Leon携带物品数量的中号包，以及一份村庄地域的宝物地图。打到这里应该也有几万块钱，这两样东西一定要买。

所谓宝物就是被称为"Treasure"的东西，只要从商人那里购买了宝物地图，那么对应地域的所有treasure就都会以五角星的方式标注在地图上，"按图索骥"地找出来吧。不过由于地图是俯瞰透视的视角，所以体现不出高低层次的差异，如果在一些地方标有星星但我们又死活找不到宝物的话，不要钻进死胡同——它有可能是在比如"楼上"这种位置上。

TIPS

对于游戏场景中本来就没有的道具（包括直接摆放在那里，以及打破固有物品出现的），如果在拾取后又选择暂时放弃不拿，它仍然会处于原地；但对于击倒敌人后随机掉落的物品，如果我们在拾取后又发现装不下而选择放弃，那么它就会立即消失掉（系统会问你是否要扔掉处于临时调整栏中的道具）。总之这种情况下我们就不得不立刻作出一个选择，这一点要尤为注意。

注意有些宝物互相之间是可以组合的，并且这样处理后可以卖一个更好的价钱。宝物与宝石不同，后者相对比较常见，并且是不会在地图上标出来的。

Battle Field 崖间工地

出了小院就是战场，战斗将在这一片立体化多层次的广阔场地上展开，注意从镰刀到雷管，村民的各种远程攻击方式将十分频繁且疯狂地出现。守住出门后那一条狭长地带并多多利用足踢的技巧，可以顶住敌人的前几波攻势。这期间不必太担心雷管男，他们一般只会站在坡下向上扔，然后这些雷管又会很符合物理规则地滚回去，把他和附近的敌人都炸死。

离开这片区域的门在东北的方向上，但打开它需要一个纹章，这个纹章的左右两片的入手位置如图所示。

本作中的爆头虽然依旧快感十足，但同时要注意它不再是后顾无忧的了。敌人在头被爆掉后依然可能会做出前冲扑击等动作，我们很可能在缺乏防备的情况下就中招。这不是什么系统BUG或者"惯性"，的确是制作人员的有意设计，战斗时要特别注意。



不过相对而言，这种情况的发生概率还是比较低的，另外还有一种与爆头有关的阴险设定，容稍后配合流程详谈。

Battle Field 工房

从崖间工地前行没多远，穿越几个房间后就会来到这里。这个不大的屋子里竟然放置了9个夹子，走位时要多加注意。对面的雷管男同样不必太担心，我们固然可以抢在他们攻击的间隙还击，也可以干脆就等对方投掷失误——雷管扔得不够远把自己都炸死。这么多村民，出现一两个弱智的也实在不是什么稀奇事吧。

在最后上行的梯子旁边是一个水池，记得跳下去。里面不仅有道具，还有很多鱼可以打，打死的鱼与鸡蛋一样，都是补血物品。如果平时舍不得吃药草的话，就不要错过这个机会哦。

TIPS

中央的房间里有宝物，Leon需要在如图位置从窗子跳进去拿取。

POINT

想进入房间需要解谜题，把门中间的教会标志转成它的标准位置就可以了，具体的参考样式就在旁边。参考旋转方式：右－下－右－下。在房间里可以获得一把钥匙，这就是用来打开村子中央那幢建筑的门的。

Leon进入房间后突然听得门外有人在对话，于是他小心翼翼地推开了房门——

门外是一条同样安静的走廊，似乎什么异状也没有……可是突然，门后闪出了这个庄异村庄的村长Mendez。他一把抓住Leon的脖子把他拎了起来，突然间，Mendez似乎从Leon身上感到了什么，"原来，你也跟我们一样了……"他把Leon重重摔在了地上，转身走掉了。

他竟然肯放过我？Leon艰难地站起身来，我的身体到底怎么了？

Chapter 1-3 死斗

我们要从村庄的正中区域向右下方前进，途中在一片水潭的区域有比较集中的连续战斗——在前进至水上木桥的中部和后段时分别会引发村民的围攻，这里地域开阔，要勤于走位。

Mendez就立夫在Leon未锁的门后，Leon决心一探究竟，她拾枪又回到了刚才的房间。

Mendez竟然还就在屋中，也许是Leon这种锲而不舍的态度惹恼了他，对方再次把Leon打翻在地，狠狠地踏在了他的胸上这次真的是要置Leon于死地了。

突然之间随着一道红光的瞄准，一发子弹从窗外射来，正中村长的后背，紧接着又是几发！Mendez猛然转身，隔着破碎的玻璃窗无法看清楚认屋外攻击的人，不过看那曼妙的身材应当是一个女子。恼怒的Mendez一跃而起，直接破窗扑了出去。不过在那之前，这个神秘的女子就已经借着勾索悠然跃上屋顶，消失得无影无踪了。

死里逃生的Leon迅急地来到破碎的窗前，那里，什么都没有。



下到一楼出门后，就会遇到首个必然会面对的电锯男，不必过于紧张，到这里Leon的散弹应该比较充足了，打死他会掉落售价颇高的红宝石。这果然是个诡异的村子，连这种变态身上也揣着这么贵重的东西。

一路前行就可以返回村子的中央地带，现在Leon可以进入那幢建筑了，翻开里间地上的一块木板，赫然出现的是一条地下通路。通路的出口居然是一具棺材，踏出棺木前行没多久，就来到了一个死气沉沉的墓园。

> **TIPS**
>
> 地下通路里没有敌人，但Leon需要先打落油灯，借着反光才可以发现洞顶的宝石和宝物。

教堂旁边的小路终点有一件宝物，不过Leon需要解一个谜题才能得到它：六种家纹中需要点亮其中的三种才能打开这个机关，而同时指针的转动格数也只有3和4这两种选择。

需要点亮的三种家纹如图所示，相应的提示就在之前经过的墓地中——找那些两个并排的墓碑查看一下就知道了。指针的转动顺序更是有多种选择，参考方案：3334443。



Ashley应该就是被关在面前的教堂中，但大门却是紧锁着的，目前打不开，看来只好先继续向前探索了。

沿着旁边的一条下坡路前行，就到了一条沿着悬崖曲折修筑的吊桥上，这里的“湖光山色”倒是值得欣赏一下。

> **TIPS**
>
> 继续前行可以到达一个以木桩围成的大片空地，刚来到这里的时候会发现前方地面上落着一大群“傻乌鸦”，只要Leon保持比较远的距离点射，可以把它们都打成钱和补给。



一路华丽吧？个人感觉是否会惊动乌鸦的关键并不在于子弹打到它附近多远的位置，而是开枪时离它的距离。

> **TIPS**
>
> 架子上摆放的木箱里可不只是有弹药和金钱的，有时我们会发现里面竟然会是一条蛇。这时要快速反应过来再次出刀杀死它，否则会被其反咬一口。蛇被干掉后会掉落鸡蛋，也实在是一件很奇妙的事。

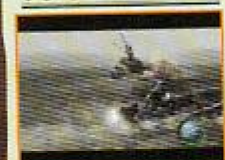
一片辽阔的湖面呈现于Leon的面前，静谧的湖水上流动着淡淡的雾气，显得很神秘。几条船泊生于水面上，似乎正在打渔，可是Leon在望远镜下看得分明，几个村民正在把之前开车带他来的一个人的尸体丢入湖中。

那尸体静静地飘浮在水面上……蓦然间，湖面翻滚，一条巨大异化的鱼形生物翻上水面，一口吞下了那具尸体。他们这是在打渔还是喂鱼？

前进的路只有穿越湖面一途，虽然明知会有危险，Leon还是毫不犹豫地发动了小艇的马达……

果不其然，在船就要达到对岸的时候敌人猛然来袭！

异化鱼 BOSS



这里唯一的攻击手段就是鱼叉，我们必须要先对它的攻击频率和使用硬直等有一个适应。

虽然由于锚勾到了BOSS身上，小艇是在被对方拖着走，但我们依然可以通过方向键在一定程度上控制小艇的移动，这在对付BOSS的攻击时是很有用的。

BOSS的攻击方式分为以下几种：

拖拽着小艇撞向水面漂浮的枯木。这种方式在早期尤其常见。不要企图通过攻击BOSS来使它改变方向，Leon必须自己手动操控小艇躲过那些浮木。

敌人有时会在前行一段之后猛然下潜，然后再反身扑咬回来。这种情况下我们同样要操控小艇躲避，之前看到它加速并下潜时就要做好准备了。



同样是在BOSS下潜后，如果背景紧张的音乐突然止歇，那么这就意味着BOSS即将采用另一种攻击方式，这其实也是我们重创它的好时机。BOSS会稍后从远方直线式猛冲过来。只要用鱼叉正中BOSS大张的嘴里一次，对方就会在撞到小艇前又潜回水中。

只要熟悉了这三种攻击方式，在其它一些时候就拼命地向它背上掷鱼叉吧。

> **Survival**
>
> 恶鱼临死也企图拉一个垫背的，它的垂死挣扎使得一条绳子缠到了Leon的脚上，这时我们要赶紧按照屏幕出现的提示连打按键用刀砍断绳索挣脱。

如果不慎被敌人撞翻落入水中，就需要连打A键赶紧游回船上。其实这时需要游泳的距离是根据Leon当时的剩余体力而定的：如果剩余体力足够，那么时间绝对足够我们返回船上；如果船翻伤血后剩余体力比较低了，我们就会发现距船相当远，无论怎么快的按键最终还是难逃BOSS的吞噬……所以如果对自己的躲避技巧缺乏信心的话，就多喝一些草药保持比较高的体力吧。

一场恶战终于结束，Leon疲惫地来到了对岸，一种来源于体内深处的极度不适感突然爆发了出来。他勉强支撑着推开面前屋子的门，踉跄着挪了几步……压抑不住地一阵剧烈咳嗽，Leon再看了看刚才捂着嘴的手，上面竟然是一块鲜血……然后，一阵天旋地转，就此昏了过去。

Chapter 2-1 暗夜

流程进入了第二章，游戏也转入了夜景，这一部分中我们要继续向地图右侧行进，在瀑布后取得教堂钥匙后转回之前的区域。夜色中的异化村民要尤其注意，另外BOSS战的时候要有耐心跟它磨。

渐渐地，Leon清醒了过来，他刚支起上半身，就感觉到自己体内有什么东西正在异变！那东西吞噬着他的细胞，改变着他的血液……Leon惊恐地看着自己身上的血管膨胀、爆起，变为一种带着暗蓝的阴郁的红色。

啊！他猛然坐起身子，呼吸仍然无法抑制地急促和沉重。刚才……只是一个梦吗？Leon看着并无异状的身体，却仍然无法说服自己。

雨，外面下起了清冷的雨，在这凄凉的夜色中，这究竟意味着什么？

生存技巧 变异

沿正路前行就会引发一个警示性的情节：一个眼睛发红的村民的头颅爆裂，并且从里面长出了既恐怖又恶心的软体怪物。

这其实就是本次“生化危机”的生物原理了，所有这些异常暴力乃至异变的敌人，都是因为体内被感染或是植入了这种寄生虫，它在孵化后就开始渐渐控制寄主的肉体和神经，并最终把寄主变成活体凶器一般的存在。

但这种同样生于远古的寄生虫怕光，所以在白天的时候，Leon爆掉村民的头并没有什么，但以后所有人形敌人在头被爆掉后，体内的寄生虫就有一定的几率瞬间异化出来，就村民而言，其前端会变形为利刃一样的东西，在空中挥舞乱扎，其攻击距离颇长，伤害更是惊人，很多时候我们以为还可以的HP却会被它一下捅死，莫名其妙地仆街。不过手枪正确命中的话就可以对其造成很大的硬直，但要命的是，就算打中，那具躯体一些时候竟然不是倒退，而是向前一个踉跄，反而离Leon更近了……对于这一点一定要有所准备。

其实快速消灭这种敌人的办法就是——它们不是怕光吗？闪光弹一击必杀。

Battle Field 水闸

在这片区域Leon要射落悬挂于高处的木箱搭桥，去往最里端扳动一个阀门。可以想到的，原路返回到一半时，大批的村民又登场了，这里我们可以不必恋战，直接冲入中间那条路上原本被水流阻隔的洞口就可以了。



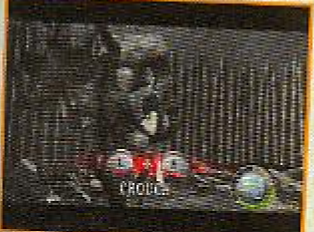
到了夜间，自然也就有拿着火把的人出现，这种村民的主要攻击手段就是接近Leon后对着火把深吸一口气，然后向Leon吐火！他们的嘴里居然还含着油？我们只要在他们攻击准备的过程中向其射击，就能让他们玩火自焚。

在洞的深处就可以拿到开启教堂大门的道具，这之后继续前行，就可以坐摩托艇直接返回之前的地点。

看看地图，这里有商人、有SAVE点，出去后向着教堂的方向走首先会经过之前见到的那一大片空地——知道会发生什么了吧？建议在这里强化一下手枪的攻击力。

El Giagte BOSS

BOSS本身的普通攻击包括足踢、踩踏、单拳以及双拳的砸击。这些招式发动缓慢，Leon只要保持移动它就根本打不到。但要注意的是如果Leon选择从他两腿之间穿过去，可能会被踢到，BOSS此时还可能会再跟上一拳，形成二连击。



此外敌人有时还会跑去山壁那边抄起石块像打保龄球那样丢过来，这招征兆十分明显，只要在其石块出手后横向跑开就可以了。

BOSS有时会拔下场地边上的树木向Leon横抡过来，或者是怪叫一声之后自己整只都撞过来。这两种攻击征兆也很明显，并且都可以紧急回避，只要适应一下就不难掌握。

它的最大威胁在于抓投技：俯身横捞，甚至有时会顺势反身横捞向身后抓。一旦被抓住就要赶紧晃动摇杆挣脱。这招相对来说出招就很快了，并且攻击范围颇大。想确实躲避开的确很难，保险的方法当然就是保持足够的距离就开始躲避。但那样的话留给我们的攻击时间就很少了。

如果在游戏一开始救了那只狗的话，它就会在战斗开始约半分钟后出现，吸引BOSS的注意力。但我们也不能指望BOSS一直会追着狗打，它只会追一阵儿Leon再追一阵儿狗……BOSS的注意力被狗吸引过去的时候就是Leon攻击的好时机了，记住打人要打脸。在这里手枪是很好的选择，散弹枪由于距离过远，发挥不了什么威力，而目前可以买到的狙击枪上弹时间过长，总体效率以及安全性上都没有保证。

在对方受创到一定程度的时候，它就会痛苦地蹲下来，背上的寄生虫也会现形。这时靠近过去按A就可以登上它的后背，然后根据屏幕提示连打A或者B键，注意连打的按键是随机的，千万不要急于输入，攻击不差那一两下，要是一旦出错会直接被BOSS抓住扔下来。如此反复三次之后就可以彻底击倒它了

生存技巧 跑路

在返回到教堂附近的上坡路时，漆黑的雨夜中本作的"狗"形敌人就正式登场了。不过这里强烈建议不要打，赶紧跑进教堂，因为本作中的狗已经被强化到了极其变态的地步。它们不再有任何其它花哨的招式，就只用一招：把人扑倒撕咬喉咙，这招的攻击力极其惊人，绝对超乎你的想象。更关键的是它们扑击速度极快，并且一些时候用散弹枪迎头轰上去居然都打不出硬直来。这里一共会出现三只狗，如果非要作战的话恐怕可以预见到只是死路一条。



TIPS

如果我们把敌人从高处打下去，他们摔到地面上也会受到伤害，其具体大小视高度而定。如果足够高的话可以直接摔死，这一点也要多加利用。

对于峡谷、山洞这样的场景，虽然Leon不可能会掉下去，但我们却可以做到在狭窄的地方一枪就把敌人打落深谷。但这样做在节省弹药的同时也就拿不到其有可能掉落的物品。

进入教堂后上到二楼，利用吊灯跳到对面去，需要解一个谜题，就可以打开被铁栅封闭的那块区域。

利用颜色调配原理，把红绿蓝三色圆盘转到合适的位置后，能够合成中央的颜色就算成功了。解法：红(R)旋转两次、绿(G)三次、蓝(B)一次。

Leon撬开了房门，一个女孩惊恐地缩到了角落里，"别，别过来！"

"嘿，别怕。"Leon收起了枪，"冷静一点，我叫Leon，受总统之命，是来营救你的。"

女孩惊惧的脸上现出了喜色，"你说什么！我爸爸？"

"是的，现在赶紧跟我离开这里吧。"

刚刚带着Ashley下到一楼，一个身着及地斗篷，穿着酷似僧侣的人在几声冷笑中出现了。他正是这一切的幕后主使者，这个教社团体的大领Saddler。这种可以控制人的肉体和精神，并且赋予他们更异力量的寄生虫正是Saddler野心膨胀的根源，对权力和支配的极度渴求使他已经不满足于统治这么一块小小的地方，言语之中他对美国现在扮演的国际警察地位表示出不满和不屑，但恐怕这也正是他追求的目标——依靠这种寄生力量，Saddler妄图自己日后在世界范围内也可以呼风唤雨，为所欲为。

"绑架总统的女儿，我想也许可以换来总统大人对我们教会的一些投资吧。我们会把她送回去的，她的体内已经有我们赋予的力量了。"

"Leon……"一旁的Ashley似乎痛苦地回忆起了什么，"他们好像……好像在我脖子上注射过什么东西……"

"你们对她做了什么？！"

"你说呢？和你一样啊，很快你们都会成为我忠实的信徒。"

两名教徒冲了进来，抬起手中的大弩对准了二人，Leon拽起Ashley向右窗户疾冲过去，弩箭就紧贴着他们的脚边钉到了墙上，玻璃破碎声中二人已跃出了大厅。

逃出了眼前的危险，但一连串的危机才刚刚开始，"Leon……我们到底会怎么样？"

Chapter 2-2 杀机

Leon要带同Ashley向着地图中央区域右上之前无法通过的门行进，虽然那扇门一直标记为红色，但只要带着Ashley一起过去，Leon就会把她托过去并从另一侧打开门，之前不必费心满地找什么钥匙。

生存技巧 同行

从现在开始将正式带同Ashley一起行动，她也同样有着体力的设定，受到一定的伤害同样会死亡并导致Mission Failed（也就是Game Over），注意Leon也是有可能误伤到她的。如果她被敌人扛走离开了当前区域的话，同样会导致Mission Failed。但值得欣慰的是Ashley的AI做得不错，她一般会很积极地躲在Leon的身后，基本上在作战的时候不会觉得她碍手碍脚，更何况游戏体贴地在很多地方都放置了供Ashley临时躲藏的铁箱，在铁箱附近按X键她就会躲进去，再按一次就会出来。

一般状态下，我们还可以通过X键切换对Ashley的两种行动指示：跟随或者原地等候。由于游戏中很多区域地形开阔，敌人众多，很多时候把Ashley放在一个地方不见得就比让她跟着安全。

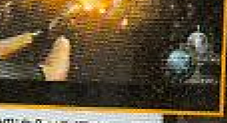
如果敌人过分逼近，Ashley会抱头蹲在地上，这时Leon后撤的话，就算设定为跟随状态，Ashley也有可能并不会跟上来，依旧蹲在原地。这种情况下我们就必须尽快消灭周围的敌人，这一点需要特别注意。好在敌人一般不会主动攻击她，只是想把她劫走，并且很多武器的攻击判定也不是那么容易打到她的。



TIPS

教堂外面的墓园内就堵着一群村民，不过大门口也停着一辆放有炸药桶的手推车，抓准时机打它一枪，小车就会直撞到人群中去，快速稳定解决问题。







这之后要再次穿越夜晚的村庄向地图右上方前进，一路上要为Ashley扫清道路。夜间视线极差，一定要多打运动战，不要企图在一个地方死撑，但同时也要注意地上的捕兽夹。一路前行之后二人来到一座吊桥之上。

踏上桥没多久，身前身后就涌现出火把火光，无数的村民冲了出来！这小小的村子里哪来的这么多人？眼下的形势无可抵御，只有赶紧跑进旁边的一幢房屋，否则真要被他们搭成三明治了。

刚刚冲进房门，身后就飞过来一根棍子，"Leon，接着。"随着声音，Luis踏上前来，"世界真小啊，又见面了。哦，这就是总统的女儿吗？果然是很有上流社会气质的小姐啊。"

"太失礼了吧，我不认为我的身份同其它方面有什么关系，你是谁？"

"哦，有教养的小公主你不认为问别人的名字前应该先自我介绍一下吗？"

"好吧，我的名字是Ashley Graham，总统的女儿。"

Luis不再说笑，他转身去问已经把门堵好的Leon："她……没有被……"

话虽没说完，但每个人都知道后面是怎样沉重的问题，Ashley的眼光顿时黯淡了下来。"没关系，我们会解决的。"Leon只好这样回答。

"至少现在还是正常的，你在变成跟他们一样之前，会逐步出现各种症状的。"Luis的语气是这么毫不掩饰。

不过现在已经不是什么挑剔语气的时候，外面大批的村民已经拥上来了。Leon和Ashley赶紧跳到楼上去，一场恶战就近在眼前。

Check IT 石屋保卫战

这是游戏中第一场堪称惊心动魄的"战役"。首先是一楼的三个窗口会接连有敌人涌入，层出不穷。我们要在合适的时机当机立断向窗外丢手雷，延缓一下敌人的攻势。但毕竟有三个窗口，挡是肯定挡不住的。楼梯旁的角落里是个很好的位置，可以在这里进行下一步的迎击。这里要消耗很多散弹是肯定的，另外看到敌人成堆的情况就不要犹豫，丢手雷吧。不用担心Luis，他不会被打死的。

Luis也会参与这场战斗，但有些时候真可以说他是来帮倒忙的。他拿的是一把老别克，左轮的一种，战斗起来爆头的几率也很高，于是经常能看到房间中的敌人脑袋"开花"，然后长出寄生虫来……本来空间就很狭小，这下更狼狈了。如果看到这种情况的话，就用闪光弹对付吧。但也不要盲目乱扔，最好是能坚持到一次消灭多只，这样才有效率。





打到一定程度时Luis会建议撤退到二楼，那就跟上去吧，不用担心二楼还有Ashley——她根本不在那里，天知道她是不是躲到天棚上去了。

二楼的战斗同之前相比没有太大区别，但敌人的密集程度已经有所下降了。再坚持一阵就可以发生情节，疯狂的村民终于撤退了。

看看自己的物品栏，应该是已经元气大伤了吧？Luis再次与我们分别，而Leon还要带着Ashley继续走下去。

Chapter 2-3 分歧

这一部分的行动路线继续向地图右上方延伸，在一开始的选择路线中，可以考虑先走左侧，clear村民后拿取宝物，然后回头再走一遍右侧路线拿取宝物，否则先走右侧的话，带着Ashley就很难回头了。

出屋子之后，根据存盘点旁边摆放的文件提示，下一段路程分为两条岔路：左边的营地有大批村民把守，而右边的通道则有一个巨人挡道。千万不要以为村民就很好欺负，两条路都不是那么好走的！另外，两条路上各有一个宝物，如果想完全收集的话就免不了都走一遍了。

Battle Field 包围网

先看左边的路。进门之后就有数个村民拥来，最好迅速让Ashley躲进旁边的垃圾箱。射击前面装满木桶的车子可以引发爆炸，轻松解决第一波攻击。但是爬过梯子跳到营地中央的空地时会出现两个"电锯女"以及数个村民，千万不要犹豫，马上回身从梯子爬回上层，然后利用地形和他们周旋，不要试图在空地上作战。幸运的是"电锯女"的体力比"电锯男"要稍弱一些，战斗结束其中一个"电锯女"会丢下营地钥匙。用钥匙打开下层的门之后别着急往前，右边有一扇容易忽略的小门，进去之后再打破木条封住的窗户，可以找到宝物，在出口也还有一场恶战等着你。



Battle Field 追击

再来看看右边的路。这里没有小狗帮忙（反而有Ashley碍事……），再加上地形的限制，正面作战是非常不现实的。巨人出现后马上根据Ashley的提示，射击左上方用木板架起来的巨石，这样可以稍微延缓一下巨人的前进速度，然后迅速回身，用枪打开前面门上的铁链破门而入。接下来你会看到两间小木屋，第二间里放着出口的钥匙，尽你最快的速度把它捡起来然后继续向前跑。这条岔路上的宝物就在小木屋左上方空中悬挂的一只铁桶里，但现在肯定来不及拿了，先不管它。



跑几步之后又有一块巨石可以射落，打开下一道门后，就可以直奔出口了。不过为了宝物，我们还得回去一趟。利用通过读盘区敌人的位置会重置的原理，出门之后马上再转身回来，把Ashley留在出口附近，让Leon直冲到宝物所在的地方，此时巨人也正从对面走过来，一定不要紧张，只要能够一枪把宝物打下来，你就有时间逃之夭夭。

接下来就是一条缆车道，别着急上缆车，用狙击步枪把对面站台上的两个敌人消灭掉。登上缆车之后，会有众多敌人乘缆车从对面接近，他们都会使用"飞行道具"，要趁着距离还远的时候将他们一一狙杀。不必追求命中头部，打中任何部位他们就会坠下深崖。另外这些家伙都很有组织纪律性，两三个人整整齐齐的排成一队，只要一发子弹就可以贯穿了。



通过缆车道，从楼梯下来，旁边有个山洞中可以找到宝物。山洞门口就有一个雷管男和一个飞斧男把守，建议把Ashley留在洞外，让Leon过去引诱一下，雷管男很容易就会把自己炸死。

在接下来的商人处，建议强化狙击步枪和散弹枪的攻击力，这对于下面的战斗很有帮助。

TIPS

通过岔路后会马上遇到一个商人，如果之前你没有购买狙击步枪（Rifle）的话，现在就是掏钱的时候了，你会用得着它的！

Mendez BOSS

说村长Mendez是最为白痴的Boss一点也不为过。这个类似"蜈蚣精"的家伙行动缓慢，Leon可以很轻松的从他身边跑过去。就算偶尔能抓到Leon一下，还居然是没有任何攻击力的！只有第二下才是真正的攻击招式，而这时候除非Leon不幸处于他的正前方，否则的话完全可以来得及跑掉。从房间正面的梯子爬到二层，等他靠近之后再从侧面跳下，这样绕了一个圈子跑到他的身后，并在他接近之前用狙击步枪射击他的头部。如此重复便可以乐胜。当然，按照惯例Mendez还要"变身"一次——其实就是被Leon从中打成两截了啦。他的上半身会在屋子里上窜下跳，看起来很凶猛，但其实只要从梯子爬到二楼，等他乖乖过来就行了。不过这里不能乱放枪，应该等他举起右臂准备攻击的瞬间用散弹枪轰他的头部，这样就能给他造成大硬直并且中断他的攻击。有时候甚至还会把他打落到楼下，这时候只要等在原地，他还会老老实实的跳回到同一位置，真是蠢到家了。唯一要注意的是别打到兴起就忘记装填弹药哦，当他攻击的一瞬间才发现自己没子弹的话那可就糟了：

拿起Mendez留下的眼球，从原路坐缆车返回，用眼球打开大门，不料一辆卡车从前面的斜坡上直冲下来，在卡车靠近之前击毙驾驶员，阻挡它继续前进，如果用手枪打不准的话，只要用散弹枪瞄准车头轰一发就OK了。不过解决掉卡车之后可别呆在原地，还会有大批村民从身后的大门出现，赶快带着Ashley离开。

Chapter 3-1 苦难

城堡内看起来错综复杂，其实行进路线依然非常单纯，这一章节很长，而且难点迭出，几乎令人没有喘息的时机，如果不想continue的话，就要勤于save了。

> **TIPS**
>
> 手枪可以再升升级。商人那里也追加了大号的背包以及城堡地域的宝物地图，钱应该不是问题。

自此游戏转入了它的第二大场景：城堡。环境由原本的破败萧索转为了华丽森严，但危机四伏的气息始终未变。

沿楼梯上行后场景豁然开朗，在这里有四辆投石车分别处于不同的高度和位置上向Leon和Ashley攻击，当然他们扔的其实是炸药了。

让Ashley等候在远一些的地方，在走完环形阶梯后的位置左转90度向着远处的高台开镜，那里就是第一台投石车，可以不必麻烦去瞄人，打他旁边的油桶就可以了。

清掉一些敌人后继续上行，很明显一扇红色的大门是正路所在，但却打不开，我们要靠之前在楼下看到的大炮来把它轰开。而若想安全地用机关把炮升到楼上，就要把剩下的三处投石车也都破坏掉。第二处就在红色大门的右前方，照例打油桶就可以了。这里可以让Ashley一直等候在红门附近，然后Leon向前走，右前方的小屋内有一个目前看来比较特殊的敌人。

> **Followers 铁头人**
>
> 他戴了一个狰狞的铁头套，手持一把类似死神大镰刀之类的家伙，看起来的确压迫感十足，但其实也就在于打头没反应而已——但打中他的身子一样能造成很大的硬直。需要注意的是他可以把手中的大镰刀横甩出来，向前旋转攻击，看他作出欲扔的动作时就要立即将其中断。
>
> 

打完铁头人后注意一下，会有两个教徒从身后楼下追上来，记得保护Ashley。

第三处投石车从石屋的门口向红门的方向望去就能看到，而距它不远的另一边就是第四部投石车。这次狙击有些难度，因为最后一架投石车旁边没有油桶，Leon必须直接击毙发炮的那个人，但离得远了会因为建筑的遮挡缺乏角度，离得近了又会进入他的射程。所以关键就是抓准时机，瞄准精确，在其发炮间隙冲上石桥不远就有狙击的位置。



消灭掉所有投石车后记得把Ashley叫过来，然后就利用摇把升起大炮轰出一条道路吧。

二人正小心翼翼地前行，突然身后一个熟悉的声音叫住了他们，回头一看，正是Luis。

"嘿，Leon，我有一样东西给你。"他说着开始在身上掏摸，可是摸了半天却什么也没找到，"糟糕，一定是之前他们在追我的时候忙乱之中弄丢了！"

他抬头看着Leon，"你现在有咳血的反应了吧？"Leon沉默了一下，点了点头。Luis的目光又望向Ashley，后者也用无言代表了默认。

"shit！卵已经开始孵化了，再不做点什么就晚了！"

"Luis，你在说什么？"

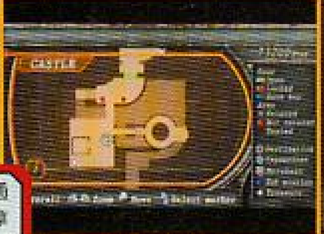
"我有去除你们体内寄生虫的东西，我必须回去找到它。"

"等等！"Ashley几步跑上前来，"我和你一起去。"

"不，"Luis拒绝了她，"你还是跟Leon呆在一起更安全，他比我……更会照顾女士。"说完这句话，他转头就走。

"你……为什么奇这么帮……"

"别问了"，Luis有些肃索地摆了摆了手，他的背影此时看上去竟是那么的萧索，"这样做……会让我心里好受一些……"



> **Followers 盾牌兵**
>
> 这种敌人就是普通手持链球的教徒多拿了一面盾牌，盾牌上有尖刺，同样可以用来攻击，也可以比较有效地抵挡普通手枪的射击。一发散弹枪也只会令其破碎，并不能伤到后面的人。但这毕竟是个木质的东西，决定了这种敌人很怕火——燃火烧手榴弹就可以使其毙命。另外如果距离足够的话，可以估算一下盾牌后敌人脑袋的位置，用狙击直接穿透击毙。

剧情过后我们附近的大门就是正路，但需要钥匙才能打开，目前需要到旁边的小门里去探索一番。

打开最里面房间的宝箱就可以入手大门钥匙，注意得到钥匙后房间内就会冲进来很多敌人，要多加利用门口的那个炸药桶。

> **生存技巧 虫子**
>
> 教徒被爆头后一样是有可能生出虫子来的（不要问我为什么室内灯火通明的虫子还能活，这个问题要去问三上），需要特别注意的是他们脖腔内生出来的虫子与村民的不一样，这种虫子呈管状，开口端有利齿——它们会一击必杀，直接取首！所以绝对不要让它们逼近。
>
> 另外还有第三种寄生虫，它们生出来后就是虫子的外形，相对来说，这种异化的威胁是最小的。

大门后面是一间宏大的厅堂，流光溢彩，华美异常，但却是一种凄凉到寂寞的华丽，诺大的屋子里竟然一个人影也没有。

就在这种诡异中，这座城堡的主人，一个矮子伯爵，Salazar出现了。一番谦微的自我介绍后，他居高临下地建议Leon最好就此投降，一起臣服于Saddler的力量。他这继承于祖上的古堡和贵族光辉，也是在Saddler教会的"帮助"下重新振兴的。

> **TIPS**
>
> 对于室内的一些装饰，比如油画之类的东西也都要记得调查一下，说不定后面就藏着金钱或者宝石。

Leon当然不会为这种言语所动，"你也只不过是被利用而已。"

"那就走着瞧吧。"Salazar高傲地转身消失在房间的深处，"迟早你们都会加入我们的。"

Ashley坚定地看着Leon："我不要变成他们那样，绝对不要！"

剧情过后进入右边的门，先往前走到有喷火机关的房中，在右边的壁画上找到钥匙，回到上一个区域，用钥匙打开牢房的门，记住千万要让Ashley留在楼上，不然的话你会死得很难看！

> **铁爪男 BOSS**
>
> 在牢笼中囚禁着一个面容可怖的家伙，他全身铁甲，双手都装备了锋利的铁爪，而双眼却被缝上了。当Leon试图着接近时，他挣脱了铁锁，开始发动攻击。
>
> 这个家伙穿着铁甲，身体正面基本上是无敌的，即使用散弹枪也无法打出硬直来。同时他的铁爪攻击威力巨大，硬来肯定不行。仔细观察一下，就能发现控制他的寄生虫并不是像以前我们所碰到的那样隐藏在体内，而是附着在他的后背上。而且他的眼睛被缝上了，自然也无法看到东西，这就好办多了。只要缓缓走动他就听不到Leon的声音，这样便可以绕到他的背后去。稍微拉开一些距离，用狙击步枪射击他背后的寄生虫，就能对他造成大伤害。接下来他会向Leon所在的位置猛扑过来，迅速跑开便可，抓住机会还能再跑到他背后去补上一枪。只要打准位置，四五发子弹就能结果他。另外场地两边都很体贴的各安排了一座小钟，如果开枪射击的话就会发出响声，吸引他扑过去，这样就更方便狙击他的背后了。当然了，每座小钟只能使用一次就会被他破坏掉。
>
> 
>
> 另外还要说明一下的是，虽然这里把他归入Boss一类，不过大家很快就会发现：他其实也是量产型的……

拉下牢笼里的开关，让喷火机关停止运作，继续前进。前面有一个雷管男，两个弩兵，下一个房间角落里还有一个敌人。角落里的敌人过一段时间可能会跑掉，最好不要让他跑，否则之后的战斗难度会大大增加。把这几个敌人都消灭之后——先不要进入大门！这里强烈建议各位先回到门外的存盘点保存一下进度，至于为什么，大家很快就会明白。

Battle Field 大厅

数场恶战接踵而来！

进入大门，来到一个华丽的大厅，大厅被水池隔成左中右三条道路，一开始就会有两个盾牌兵从正面推进过来，一左一右各有一个手持链锤的敌人包抄，另有两个敌人会向大厅内部撤退，不过别以为他们是被吓跑的，很快他们就会带回来更多的敌人。大厅正面还有一个红衣头目，不过不要主动攻击他，否则的话很可能使他"脑袋开花"长出一条虫子来，只要不去打他，他就会慢慢的接近，给我们多留出一点时间。

Battle Field 大厅

(continued)如果在上一个房间让角落里的敌人跑掉的话，这里二楼左右的阳台上还会出现两个弩兵！所以还是建议各位争取先把那个家伙收拾掉，不要做无谓的牺牲。当然，前面已经说过，Game Over之后选取Continue继续的话，会使难度向下调整，在这里的具体效果就是弩兵不再出现了。

最坏的情况，你一定在有弩兵的形势下作战，也并非完全不可能取胜，只是需要更加周密的战术：进门之后马上用狙击步枪干掉一侧的弩兵，注意一定要打头，否则不能一击毙命。接下来马上跑到房间的一角，用散弹枪轰开已经靠近的链锤兵，利用盾牌兵怕火的特点，用燃烧弹解决掉他们，这时候你应该已经获得了一个短暂的喘息机会，迅速再换成狙击步枪把另一个弩兵打掉。接下来敌人没有远程攻击的兵种，就好办多了，不过此时敌人的数量仍然众多，要利用灵活的跑位与他们周旋，尽量避免两面受敌，千万不要吝惜手雷，如果敌人扎堆的话就毫不犹豫的扔一颗过去。



大厅的战斗结束之后，从对面的楼梯下去，进入下层的房间，让Leon和Ashley分别踩下左右两侧地板上的机关，让大厅中央的一个转轴阀门升起来。此时门外的通道又出现了很多敌人，按照常理来说堵住门口是最好的办法，不过抬头看看，这间屋子的屋顶上居然很阴毒的开了一个洞口，如果你堵门的话，随时有可能从洞口跳下来敌人袭击你的背后。所以还是用散弹枪开路，带着Ashley赶快跑回大厅的开阔地带再逐一消灭敌人吧。

接下来要转动阀门，降下通往大厅二层的桥梁。你可以选择让Leon或者Ashley去操作阀门，但是不能表现得太绅士了，因为两边随时可能会出现敌人，所以要让Leon保持警戒，Ashley就辛苦一下吧。桥梁放下后，马上出现数个手持大镰刀的敌人，他们会投掷镰刀攻击，不要犹豫，赶快扔颗手雷过去。（顺便一提，笔者在游戏二周目时打到此处桥上居然没有出现敌人，而难度设置是和一周目完全相同的，也没有Continue过，原因未明）



进入大厅二层之后，Ashley发现左右两边的高台上各有一个阀门，于是Leon托着她爬到上层。注意，要先将Ashley送上右边的高台（以登上二层时面对的方向为准），否则也会带来一些麻烦。不出所料，高台上又出现了众多敌人袭击Ashley，让Leon站到房间中央靠近水池的地方，立刻将离Ashley最近的一个敌人狙杀，再次提醒大家注意要射击头部才能一枪解决。接下来再向右转，干掉另外一个正在接近Ashley的敌人，为Ashley争取到转动阀门的时间。此时下层的敌人也已经靠近Leon了，用散弹枪将他们击退。等到Ashley转动完第一个阀门之后，水池中央会升起一个小石台，可以让Leon跳上石台，免去了被敌人包围的后顾之忧。如果敌人也跳上平台的话，只要给他们一枪，他们就会落入水池中，大大减小了战斗难度。如果让Ashley先转动另一个阀门的话，那么先升起来的就会是较远处的一个石台，Leon无法跳上去，这就是前面提到把Ashley送上高台时要注意选择位置的原因。

Ashley会接着去转动第二个阀门，Leon此时已经占据有利地形，注意保护Ashley不被敌人抓走即可。如果Ashley已经被敌人抱起，射击敌人头部可能会误伤到她，如果对自己枪法没有信心的话还是射击敌人的腿吧。等到Ashley转动完阀门，把两个石台都升起后，回到她身边把她接下来，跳过石台继续前进。



穿过这间堪称恐怖的大厅，两个人已经被折磨得身心俱疲。

Ashley突然捂住嘴剧烈地咳嗽起来，待得稍微止歇的时候，她惊恐地发现自己的手上满是鲜血！

"你还好吗？"一句关切的话语在Ashley的耳中听来却是那么令人痛苦，她不顾一切推开Leon向前跑去。

"Ashley！回来！"

可惜这话已经晚了，一道道铁栅栏从地面上不断突起，逼得Ashley只有连连倒退，她无助地靠在了一面墙上……

可那墙上也有机关！三道铁环突然紧紧箍住了Ashley，紧接着那块墙壁也迅速翻转过去，霎那之间就把二人分隔开来……

Chapter 3-2 分别

关着Ashley的地方就是目的地，但我们在这一章节还都无法到达那里，只能是向地图左侧前进，一路迂回过去。本部分的战斗也很连续，敌人兵种配合，层层叠叠，多保重吧。

进入前方狭长走廊旁边的小门，在里面跳下去就会进入下水道。

里面的道路并不复杂，Leon的目的是进入深处的房间扭动一个水阀，将其旁边水池中的水放掉后就可以继续前行了。

但这一区域的问题不在于找路，而在于潜藏于其中的恐怖敌人。

TIPS

现在商人那里已经有新的狙击枪卖了，把原来的Rifle卖掉吧。新的狙击更加稳定，并且射击间隔和上弹时间都短得多，是会随Leon一直到最后的武器。只是未配高倍率狙击镜的它十字准线未免也太粗了一点，有时实在影响瞄准，需要再花10000买一个狙击镜。



Check It 基米拉 Chimera

在没有获得官方的正式名称之前，我们就暂且这样称呼这种敌人吧，因为它从外形上确实同生化1代的同名生物很像。但它在本作中的强度实在令人畏惧。在地下水道这里出现的基米拉是会隐形的，那时我们就只能看见它一个大概的轮廓。更恐怖的是它极其迅速的移动和跳跃，有时用"瞬移"来形容也并不为过。它们会在墙壁、屋顶、地面之间迅速地以隐形状态窜动，可以极快地就逼近到Leon的正上方——这个位置我们根本无法射击。

不过再变态的敌人也有它的弱点，基米拉的弱点就在于它头部眼下须上的那块"瞒"的区域。如果用狙打中那里，则一枪毙命。基米拉在未受惊动时是保持隐形的状态呆在那里不动的，而在狙击镜下它"瞒"部的须子以及呼出的气都清晰可见，这就是我们搞定它的好时机。



如果不得不要与它正面对敌，就用散弹枪连射吧，记住一定要保持它处于连续硬直中，打倒它之后也不要留情。如果想等它起身再打的话，它常常会连起身动作也没有就直接隐身窜走。

第一只基米拉就在Leon下去后不久狭长水道的尽头，很好搞定；接下来的两只是在跨过窗去的水槽中，只要我们在转弯过后贴着左手边的墙走，就不会惊动它们。越过水槽开门后的下一只是我们不得不正面迎击的，它处于如图所示的位置，挂在天井的内壁上。我们可以看见它的须子，却打不到它的要害，只好等它落下的时候抓住时机狙击。接下来的一只会紧接着从远处的牢房内冲出来（图示P处）；再下来的一只是在图示场景左边道路尽头的砖瓦碎石处——这只就可以轻松狙掉了。绕到最里面扭动水阀后，转身开门后就不要乱动了——向右上方看去，天花板上的那个破洞里就有一只。击毙之后仍然不要急着动，因为就在同一位置很快又出现一只……



原路返回，就在要回到有天井的那块区域时，正对面的牢房里又会窜出一只，这只与接下来的最后两只纯属系统的恶意设计——之前毫无踪迹可寻，我们也就无法提前消灭，它们就是突然出现的，Leon只好正面对敌。

倒数第二只依然会在Leon接近天井的时候从里面落下来，而最后一只则是在Leon通过水池中的铁门时从背后落下。

继续前行，穿过一间有巨斧的机关屋后就回到了之前厅堂的二层。下面有一堆教徒正在做着祷告一类的活动，不要只在上面看着，否则他们过一会儿就会发觉Leon的存在并逃掉。丢一颗手雷下去吧，每个普通教徒都会炸出一颗宝石来。而那个红衣服的家伙是一下炸不死的，掏出枪继续扁他，这个人会掉一件宝物，这下我们发了。兜了这样一个圈子回到原地，精采的变化就是Leon可以进入二楼西侧的门了。



Battle Field 展览室

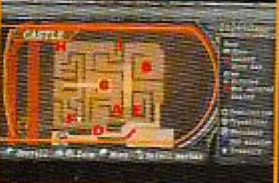
目标是对面高台上的一个红衣人，杂兵清理完毕之后，从当初进门位置对面左侧的门进入，上楼梯到二层，并且绕到红衣人所在的平台附近。没想到他反而又从Leon过来的路绕了回去，注意红衣人的逃跑不是强制的，Leon是可能追上的，如果能够在追逐过程中将他击毙就能直接拿到钥匙；否则被他跑到了楼下，他会操纵从中央台座升起的一挺重机枪向Leon疯狂扫射，那样的话就只能看准时机用狙击枪将他杀死了。

Battle Field 花园

出现在Leon面前的是一座阴森的花园。夜空中传来一阵低沉的吠声，让人有不祥的预感。首先跑到A点，迅速回身，一只狗出现在身后，它的威力大家在前面应该已经见识过一次了，马上用散弹枪把它撂倒，不要给它扑上来的机会。B点和C点是两个喷水池，分别摆放着一块石板的左右两个半边，必须拿到。在花园的各处还散放着一些弹药补给和宝物，当然也隐藏着很多只狗！狗的具体位置是：在B点拿到石板往回走的时候会出现三只狗堵截；D点的铁笼中关着三只，不要靠近，保持距离扔过去一只手雷解决掉；E点拿到弹药之后会出现两只；F点前后各有一只；G点走过桥下之后，身后会出现一只；H点铁笼中关着一只，不过似乎不会出来，用手枪干掉便可；I点有一只狗看守着一块宝石；最后离开花园的时候还可能有两至三只狗追上来。有时候狗的出现方位会有细微的变化，所以大家在这里应该随机应变，灵活反应。与狗作战最重要的一点就是绝对不能两面受敌，如果在较为开阔的地形碰到多只狗出现的话不要犹豫，马上跑到狭窄而且只有一面出口的地方，借助地形来消灭恶犬。

POINT

得到红衣人身上所带的钥匙之后，打开展览室里之前锁着的门，来到一个小小的隔间中。这里墙壁上有四幅画，画下面有提示说到“六个人的牺牲”，因此要操作开关转动画，使四幅画上的人数总和为六。建议按钮顺序是3412。





Leon踏入了一间摘着蛇柱的空旷房间，忽然一支枪从后面抵到了他的腰间，一个沉静并富有磁性的女人声音传来：

“举起手来。”

“哈，抱歉，如此轻易服从一个女士的命令，不是我的风格。”

“我说举起手来。”

Leon微微一顿，紧接着猛然转身，身子从枪口前滑了开来，他反手抓住了女人的胳膊，把枪甩到了空中。

女人一个反踢式的后空翻，攻守结合地向后避开，她站直身子后的位置正是枪落下的方向。

Leon躲开了这一脚，抽出身上的匕首跃上前去。

枪到了手中，刀也碰到颈边，握着匕首的Leon就站在女人的面前。

他拿下了对方手中的枪，极其利落地卸掉了弹夹。女人却似乎并不慌张，她摘下太阳镜扔到一旁。

“Leon，好久不见。”

正是Ada，Ada Wong，六年前Leon一度以为已经生离死别的人。

“Ada？看来传言是真的，你果然跟随了Wesker，为什么，你会在这？”

Ada欲言又止，她的目光瞟向了地上的太阳镜，那副镜突然爆发出白光，而她也就借此跃出窗外，飘然不见。



Chapter 3-3 伤逝

这是一个比较短的章节，核心的部分就在餐厅过后的房间里，那将是一场十分险恶的战斗，只要能活着逃出铁笼，就是胜利！



在房间中搜刮一番后，从另外一边的房门来到餐厅。餐厅对面的门被锁住了，门旁边的铭牌上所写的话意思是“喝完最后一杯酒之后，酒瓶碎了”。根据这个提示，在旁边的小台前按下铃，并射击前方出现的壁画上的酒瓶，就能打开铁门。餐厅里另外还有一扇门可以通往以前到过的区域，暂时不用管它。

进门之后，Leon看到房间中央摆放着一个宝箱。刚走上一步，屋顶的一只铁笼突然落下，将Leon关在其中。更糟糕的是一个铁爪男和数个杂兵也随之跳了下来！铁笼中空间狭小，而且杂兵会不断出现，笼子外面也是有着众多敌人手持链锤虎视眈眈……这到底是谁想出来的变态设计？！

在这里面和铁爪男作战的话无疑自寻死路，应该以最快的速度端起狙击步枪，向前面小门上的大锁连开三枪，就能把锁打掉冲出铁笼（这把锁比一般的锁更加结实，用手枪或者霰弹枪是绝对无法及时打开的），而铁爪男由于眼睛看不到，根本找不到铁笼的出口，收拾掉外面敌人之后就可以隔着铁笼随意戏耍他了。

战斗结束后从铁笼里的宝箱拿到宝物，然后从这个房间的另一扇门出去到下一个大厅，消灭几个敌人后，拉动开关升起房间中央的桥梁，小心桥两头都会出现敌人，不要大意。过桥后先不要进对面的门，从左边下楼梯到陈列室，可以在中间的玻璃柜里找到许多弹药补给，其中还包括一发火箭筒！如果道具栏中的余地不够，可以稍候到商人处购买扩充包再回来取。

TIPS

现在可以从商人那里买到最大号的包了，你不至于连7万块钱也没有吧？买了包之后就可以回去拿原本应该是装不下的火箭筒，注意这一发可不要滥用。

Leon又绕过了一个大厅之后，身后的门又突然被撞开了，正是Luis，他很吃力地喊道：“嘿，Leon，我找到……”

他这句话永远也说不完了，“到”的字音尚未落下，一根锐利细长的勾刺就从Luis的身上穿胸而过。他睁大眼睛诧异地看着这个从自己身上穿出来的异物，好像一时之间还无法理解这到底是怎么回事。一边的Leon也被这一幕惊呆了。

这如同蝎子尾巴一样的巨刺把Luis甩到了空中，他手中握着的一管类似血清的东西飘然坠下……



这个东西落入了一个人的手中，Saddler的手。他对自己能亲手解决掉Luis很满意，竟然没有再为难Leon，很快走掉了。

Leon上前扶起了Luis，但他已经快不行了。“我……我其实是一个研究员，正是Saddler雇佣了我，我居然曾经很沉迷于寄生虫的研究，这……这不是我本意……”他突然抓住了Leon：“样本，你必须拿回那个样本！这……这是可以暂时抑制寄生虫孵化过程的药……”

Chapter 3-4 重逢

本部分的流程同样也不长，主体分为保护Ashley以及控制Ashley与Leon会合两段。这一部分对瞄准精度提出了比较严格的要求，多加练习吧。

从Luis的尸体边悲愤地站起，Saddler，你定会为你的罪行受到惩罚的。



Battle Field 守护

Leon现在身处一间广阔的两层大厅中，而Ashley就被锁在一层的一面墙上。先从二楼的四面收集一些弹药补给，然后就来到中央的高台部分解救Ashley吧。

束缚她的三道铁箍当然最好是用狙击枪打断，当然了，你也可以用手枪，如果枪法足够好的话……

然后楼下就会涌现出敌人企图劫走Ashley，Leon则需要在上层用狙击枪阻止。注意敌人共有两波攻势，第二波中会出现弩兵向Leon射击，打倒其中的红衣头目就会掉落钥匙，彻底清光教徒之后Ashley就会去拣起钥匙开门逃离一楼大厅。

接下来我们的控制角色就会暂时切换至Ashley，她要冲破敌人和机关的阻挠去往二楼与Leon会合。

生存技巧 躲避

Ashley是没有任何武器的，唯一可以说是攻击手段的方式就是掷油灯。在图书室内有两个教徒，各处一间，中间被铁栅栏隔开了。Ashley首先要钻过铁栅旁边的墙洞，故意打开铁栏，把两个敌人都引到前一间屋子里去，然后自己再迂回到开关这一头，放下铁栅，两个家伙就都被关在另一边了，Ashley也就可以安心地摇动打开两道铁门的机关，继续前进。首先右转，左边的门暂时不用理，反正一会儿还要回来的。

进入右侧通道里的门后，先左转钻过一个木台按动按钮打开身后的铁栅，返身进入后记得拿取放在废弃壁炉上的石板残片，然后按动旁边的按钮，这之后再去推动门口附近的柜子，就会又现出一个按钮，再次按下后一条连贯的道路就打通了。继续前行我们将会陷于一片深沉的黑暗中，Ashley的手电带来的那点亮光几乎还是什么也看不清，一直前行，渐行渐深，下到最深处的房间时，可以发现中间有一个需要解谜的机关，但两边矗立的中世纪武士铠甲实在给人以非常不祥的预感……

TIPS

面前是一个拼图谜题，我们需要把一个家纹徽章拼回原样。如果把面前的九格按由左至右，由上到下的顺序从1至9定义的话，那么建议移动顺序为：478963214789，这时再把之前拿到的石板放在右下角就搞定了。



前面的房间深处可以拿到一样关键道具和第二块雕塑碎片，全部入手后，果不其然，外间的铠甲武士全都冲进来了，拿剑拿斧头的什么都有，赶紧绕着桌子跑路吧。

不过要注意也不能盲目乱跑——走廊上的武士已经举起了武器把自身布置成了机关，这里需要我们按键进行紧急回避，一共有三处地方，分别在走廊的第一个拐角处、房门入口处，以及下一个房间的另一道房门的墙脚旁。

幸运的是这三处机关并不是即死判定，所以如果回避失误的话，只要体力还够，就不至于Game Over。

出门后一直前行，进入之前未曾进入的房间，把之前入手的圆环型道具放置在屋子正中的机关上再推动它，就可以打开暗门。爬上梯子再沿路前行，终于同Leon再会了。

Chapter 4-1 追寻

这一部分的流程应该是比较消耗耐心的，因为估计我们早就都会以为这张盘该结束了，但偏偏它就一直在进行，这个章节的机关相对很多，更有一场与两个铁爪男狭路相逢的恶战。

先别着急往前走，沿着走过的路一直往回到餐厅，还记得有一道门没进去过吧，我们要从那里回到花园附近，不过这条路可不好走，路上有很多杂兵，甚至还有隐形基米拉阻截，小心为上！来到花园的上一个区域的喷水池旁边，现在Leon可以把Ashley托进窗口，找到一把使用麦林弹的左轮手枪"折翼蝴蝶"，还有一些宝物，值不值得为它跑这一趟，就由你自己决定了。

Battle Field 熔炉之间

回到本节开始的地点，继续前进，Leon会单独进入一个类似熔炉的房间，进门之后向右走几步，一头机械"巨龙"在敌人的操纵下升了起来向Leon喷火。想要摧毁它，只能在它升起过程中将它上面的操纵者狙杀。向前走，在一个转动的铁笼前找好角度射杀对面走道上的两个敌人，然后跳过铁笼，遭到了第二头"巨龙"的阻截。马上跑到一根石柱的右边，等龙头偏过来，然后迅速跑回柱子左边靠近铁笼的地方，这样就可以有角度射击到龙背上的操纵者了。接下来再往房间里面走，屋顶上降下第三头巨龙，立刻跑到平台尽头右边的角落，等龙头完全降下之后再跑到左边角落，射杀操纵者。此时背后会拥来其他的杂兵，如果不能将龙头迅速摧毁的话就会有很大的麻烦。机会稍纵即逝，一定要抓住。



全部三块雕塑碎片入手后，我们就需要回到距城堡入口不远的地方开辟新的道路。坐了一趟观光车之后，Leon和Ashley就来到了地图的左上区域。



前方窗帘随风飘舞的长廊尽头应该就是离开这里的门了，但开启它需要在左右分别献上两个圣杯，这意味着我们要去两边的区域寻找。

SAVE点左边的房间内四处需要踩踏的地方分别推上两个骑士像，Leon和Ashley再各站一处，就可以打开前进的门了。一进去之后卑鄙的Salazar就又发动了一道机关：满是针刺的天花板缓缓压下，我们需要打破位于四个角上四盏红灯，就可以停住这个机关。继续前行，一道铁门再次把Leon和Ashley分隔开来，同时走廊的远端竟然是两个教徒开着一辆岩石钻探机就冲了过来，这辆车是会一直开到底的，所以要抓紧时间用狙击击毙两人，让铁板尽早开启，否则Ashley会来不及过来。

在这个房间里入手了皇后的圣杯，看来任务已经完成了一半。



接着去往右侧走廊尽头的房间，在又通过两处需要紧急回避骑士攻击的机关后，我们来到了一处竟然颇像斗技场的地方，这里记得一定要把Ashley留在外面，拿起位于中央的国王圣杯后，周围的铁门中就出现了三个银铠骑士，它们同样是在寄生虫的驱使下行动的，使用重攻击打击他们的头部就会使寄生虫现形，狙击枪可以考虑，不过那样对时机和走位要求把握的比较好，或者Leon就可以用之前获得的"断翼蝴蝶"，.45的Magnum子弹很容易打掉它们的头盔，这之后就用闪光弹彻底消灭它们吧。



但这三个骑士消灭掉后还会出现三个，对付它们的方法还是没有变，但要注意它们爆出的寄生虫是那种会一击必杀的类型，需要分外小心。

敌人全灭后封闭出口的铁门就会再度升起，终于，两个圣杯都入手了，赶紧前往那条窗帘飘飘的走廊吧。

城堡里的人果然是好客的，舍不得两个人走——门口竟然堵了一堆手持大镰刀和盾牌的敌人。不必担心，找准时机一颗手雷丢过去就能把他们搞得差不多。

二人最终来到了一座庞大中空的高塔之内，正中悬吊着一个硕大无朋，酷似什么生物巢穴的东西，两人正在试探着向前走，突然一只飞行的怪物从后面直扑过来，抓起了Ashley直飞天际！

旁边涌上了众多的基米拉，向Leon扑了过来……

生存技巧 堵口

虽然这种会飞行的基米拉看上去很NB，并且是更靠后出现的敌人，实际上它们比下水道里的那种好对付得多。因为它们一不会隐形，二不会快速移动，看来是飞行能力的获得反而令它们的陆地移动能力退化了。而且它们还很喜欢频繁使出前撞这一招，结果就是很容易被Leon一脚踢回去，在战斗开始后，我们只要赶紧转身跑回之前的走廊守住门口，抢占有利地形就可以立于不败之地了。

TIPS

如果肯花些弹药的话，那个巨大的巢穴也是可以打掉的，它被破坏后会掉落一地的宝石。



在时钟塔前，Leon眼看着Salazar将Ashley带走，赶紧追了上去。时钟塔正面的大门被封死了，只能从左边的台阶上到二层，从侧面小门进入。在时钟塔内沿着梯子爬到顶层，从桌上的文件得知时钟塔的齿轮有三个地方被木条塞住了，必须先把木条都移除掉，有两根木条就在附近，从控制台旁边往下看就能看见，开枪把它们打碎，接着跳下一层，再来到通往更下面一层的梯子旁边，往右下方看就能看到第三根木条，打碎所有木条后回到顶层拉动控制台的开关，把桥梁转过来。

沿梯子一直跳下到时钟塔的底层——当然，路上会有众多敌人堵截，利用地形和他们周旋吧。从底层的小门出去之后，前面的桥上又会有大批敌人出现，其中一个敌人身上会掉落一件宝物，如果你不是很在意收集全部宝物的话也可以赶快杀出一条血路冲进对面的大门。

Battle Field 死亡之间

进入大门后，大厅内有两个铁爪男和数个杂兵正在恭候Leon的到来，由于这个房间内的杂兵是无限出现的，你根本不可能慢慢的绕到铁爪男背后攻击他的弱点，所以只好用火箭筒来解决了，赶快对右边那个装甲比较厚的家伙轰一发，这样能够干掉其中一个，另外一个也只要补上一枪便可。另一个方法是通过Continue降低难度，使杂兵不再无限出现，这样就有机会逐一消灭两个铁爪男。当然，如果你觉得这两种方法都不够光明磊落，尽可以试试看其他"硬派"的打法，我可以保证你一定会体验到受虐的快感……

突破了艰苦的层层阻碍，Leon终于还是追上了Salazar，一冲进房间，就看到Ashley被押在一旁，颈上架着利刃。

"啊，又是你，我们要的是这个女孩，你已经……"Salazar带着轻蔑的笑容看着Leon，"没有用了。"

他的手指随着最后一个话音押到一個按钮上，Leon脚下的地板突然打开，整个人瞬间就掉了下去。



"Leon——！"一旁的Ashley惊恐得大叫。

"呵呵将死之人的呻吟是这个世界上最悦耳的声音。"Salazar说着把一根钢管附到了耳边。
"呵，那你就……"利用勾索吊在半空的Leon掏出了手枪瞄准了上方的那个收音装置"就听听这个吧！"
子弹打上金属带来的尖锐震动刺得Salazar从座位上一跃而起，"混蛋，个了她！杀了这个该死的家伙！"
一个穿着红袍的侍卫转身离去一旁的Ashley的心暂时放了下来，"Leon……你还活着……"

Survival

掉落的过程中同样需要紧急反应按键，否则Leon就真摔死了……

阴森潮湿的地洞里面居然还有个商人……和不少宝物、弹药。建议在这里买一把"打击者"(Striker)以替换原来的散弹枪。爬上梯子穿过下水道，Leon感觉到有什么东西在后面追赶，果然，当接近下水道尽头的控制室时，一个黑色的怪物袭来了。最初它会从天花板上或者地面下用爪子和尾巴攻击Leon，需要用紧急回避躲过，在控制室的角落中找到控制电梯的开关拉下，此时这个怪物出现在Leon面前。

它全身犹如钢铁，直接攻击对它完全不起作用，而电梯还需要四分钟才能使用，甚至连控制室的门也闭锁了，想要打倒这个怪物，唯一的方法是趁他攻击前的一瞬间眼睛放出橙色的光时，用散弹枪之类的重火器予以反击，这样便能打断他的攻击动作并且对它造成伤害，不过它可不会老老实实地从正面过来，而是利用自己惊人的速度左右躲闪，然后从侧面发起攻击，攻击方式也是非常丰富，所以要想跟它作战的话除了要有高超的技术之外，心理素质和运气都不可缺少，消耗大量的时间以及弹药，药材也是免不了的，这也可以算是游戏中的最强挑战吧！打倒它之后可以获得一件宝物。

如果你不打算硬拼，也有其他的办法：控制室、下水道中和下水道两侧的房间内都有液氮瓶，只要将它们推倒就能暂时冻住这只怪物，好好利用四个液氮瓶，拖过四分钟的时间然后逃进电梯绝非难事，但是那样就拿不到宝物了，孰轻孰重大家自己权衡吧。

Chapter 4-2 苦斗

这个部分出现的都是我们见过的敌人了，对战技巧方面没什么好说的，但特别要推荐的是那个洞窟内的气氛带来的优美感觉，直逼DVD影片的清晰真实的感觉，使人不忍离开。

Battle Field 矿洞

首先Leon要去扳动远处位于铁轨下方的把手，一辆高处的矿车就会飞驰过来并落到起落架上，但起落架降到一半就卡住了，Leon需要到身后远处的高地上去恢复动力，注意动力恢复后再返回时就会蹦出一个电锯男外加很多村民，虽然现在火力足够，也要小心应对。

再去扳动一次那个把手，矿车就会降到地面上来了，Leon可以拿到里面的炸药，用它把前面挡路的巨石炸掉吧。

进入下一个场景，眼前是一个开阔的岩洞，立足的铁网下是沸腾的铁浆，整个洞中一派炽烈的杀意。

巨人×2 BOSS

一开始转身登上一侧的高台，等巨人靠拢过来的时候就利用滑轮溜到对面去，会正好落在开关装置的前面。这个开关就是开启中央处的铁板的，抓住时机把一只巨人扔下去吧。但要注意的是敌人掉下去并不会立即死掉，它会在里面"汤水四溅"地挣扎，这时不要靠得太近了，否则它是有可能把Leon抓下去当陪葬的。

虽然钢板过一会儿还能闭合，但这机关只能用一次，剩下的一只就要按以前的方法老老实实地打了，好在这次场景开阔了不少，火力也更强，取胜只是时间问题。

Battle Field 巨大洞窟

这是一处光源运用堪称真实到极致的山洞，实在是令人震惊，不妨在此多欣赏一下，当然了，要小心那些飞来飞去的"苍蝇"，此处的敌人仍然是那种比较弱智的基米拉，它们的弱点在腹部，Leon只要退到洞窟里面一些就可以等它们进来送死，等其飞到头顶的斜上方时就开火吧。





沿着盘旋向上的石路旁另有两个小洞窟，里面各有一个开关，都开启的话就可以打通继续前进的门了，当然了，每打开一个开关都会引发新的一群基米拉的出现，用堵口战术最安全了。

Chapter 4-3 疾驰

本章节的战斗场景和方式颇有一部寻宝冒险电影的感觉，在乘坐矿车过程中出现的横挡在面前的木条是可以利用敌人将其提前撞坏的，这样一举两得。

从地道中出来，面前是一个商人，建议好好升级一下半自动狙击步枪和"打击者"，这两把都是会一直陪伴Leon战斗到最后的武器。

进入废墟右前方的木屋，转动转轴打开地道，进入地下的岩洞之中，这里地面上摆放着不少捕兽夹，要小心。听到左边屋里熟悉的声音了吧？没错，两个电锯男在那里守卫，楼上楼下各一个，不过我们还是要杀进去拿到矿井钥匙，进入房间和拿到钥匙之后都会引发大量村民出现，注意不要腹背受敌。

用钥匙打开矿井的门，很快又碰到了一个天花板有尖刺压下来的房间，有了上次的经验，这一回大家都知道该怎么做了吧，不过地面上还有几只虫子，最好先掏出散弹枪把它们干掉——不要担心，时间完全来得及，如果不先收拾它们的话反而会被干扰而延误时间。

再接下来是一段惊险的飞车之旅，登上矿车，射击左边的开关让矿车开始行驶，两边会不断跳下敌人落到矿车上，尽量用散弹枪把它们轰杀就可以了，虽然Leon可以在三节车厢之间来回跳动，不过这种情况下还是保持在最后一节车厢尾部比较好，保证敌人都会落在前方，这里的难度不大，不过要注意路上几次出现紧急回避的情况，前两次是有挡路的木条，撞到的话会损失大量体力；而最后一次则是轨道塌陷，矿车坠下深渊，如果没有及时回避的话可是直接Game Over的。

拿到"牺牲之石"后，Leon发现自己又回到了本关开始时的废墟，用"牺牲之石"打开附近的出口离开这里。

Chapter 4-4 破灭

终于，这将是第一张盘最后的部分了，我们也将迎来同Salazar的最终决战，在此之前请准备足够多的狙击枪子弹，没了这种弹药的话几乎是不可能战胜他的。

来到一个宽敞的大厅中，大厅里耸立着Salazar的巨型雕像——这个自恋的家伙。一个敌人拉动了开关，通往出口的道路被截断了，雕像的左手也开始上下摆动，从雕像左边的小房间内爬梯子到二层，跳上雕像的手掌，让它把Leon带到第三层，转身跳上第三层，可以找到第一个开关，接下来跳回雕像两腿之间的平台，把雕像上的一个小开关拨动到右边，使得雕像的右手开始升降，再踩着右手跳过对面，跳入房间内找到第二个开关，这样便重新打开了通往出口的道路。



Leon跑向出口，不料雕像竟然开始追逐起Leon来，迅速连打A键，并且注意用紧急闪避躲开倒塌的石柱，来到出口处，迅速开枪打坏门锁脱离，雕像仍然穷追不舍，在门外的桥上躲过它最终的撞击之后，Leon进入了一座塔中。

在塔中我们再一次遇到了Salazar，他在Leon面前越说越高兴，充分地动用了肢体语言，可就在这时，寒光一闪，Leon的飞刀把他的左手钉到了石柱之上。

他身边的护卫把刀反掷了回来，Salazar恶毒地咒骂着离开了。

Survival

飞回来的匕首是需要紧急按键回避的，这时的手千万不要做别的，否则就死得太冤枉了。

不能让这个家伙跑掉！Leon顺着阶梯追了上去，这时候有个敌人开始拉动开关，放下巨大的木桶沿阶梯滚下来，必须先把他狙掉才行，一路爬上到开关的位置，底层又出现了不少敌人，这次轮到Leon操作开关了，也让他们尝尝木桶的滋味吧。



把对面高处选支雷管的敌人狙杀之后，从开关旁边走上房间中央电梯，把电梯上的木箱推下去，然后拨动开关使电梯升起。空中会不断跳下敌人落到电梯上，只要站在角落用散弹枪猛轰就行了。注意开始的时候还会有弩兵偷袭。等电梯停下来之后，从一旁的木板通道上绕出去找到另外一架电梯。不过在上去之前，还可以在右边角落中找到一件宝物。

乘电梯来到楼顶，在商人处把半自动狙击步枪升级一下。

TIPS

如果把初期配置的手枪各项指数都改造到最高的话，那么它就又会多出一项隐藏改造，其效果是攻击的会心一击率四倍，是非常好用的。作此改造之后你会发现手枪的爆头率有着惊人的提升。

Salazar BOSS

Salazar变身为一个丑陋的巨型怪物，它共有三条触手。左右两边的触手所有的攻击都会出现紧急回避的提示，只要眼明手快就可以尽数躲过。而中间的触手有两种攻击方式：一是高高举起之后连续拍打数次，二是张开血盆大口猛冲过来，第二种攻击方式是具有必死判定的。这两种攻击方式都有很明显的前兆，只要赶快跳到房间的下层就能安然避开。虽然下层有很多小虫，但是它们的攻击欲望都不甚强烈，只要马上再从梯子爬回上层，根本不会有任何威胁。

Salazar的弱点就在于中间触手那个非常突出的“左眼”。只要用狙击步枪准确命中两发，他的本体就会暴露出来，抓紧时间可以射击他的本体头部三至五发。只要枪法精准，十多发子弹就能要了他的小命。

Chapter 5 执着

终于换盘了，Leon在岛上的行进路线依然相当单纯，而且老实来讲，第二张盘的制作用心程度比之第一张盘就要差一些了，节奏和密度的把握上都稍逊一筹，下面的部分将仅以难点讲解为主。

Ada带着Leon乘着快艇来到了岛屿旁边，却又一个急甩尾之后乘着勾索先走一步，只留下颇有些无奈的Leon一个人坐在那里，“女人啊……”

Battle Field 工事基地



从这里开始游戏进入第三大场景：岛屿研究兼军事基地。沿着海边的小路绕行，最后现于眼前的是一片残垣断壁的房屋工地。

从这里开始很长的一段路上，Leon的目的就是向里面突入，场景层次不多但布局有些复杂。敌人由村民变为了各种工人，基本的应对方式仍然是不变的，只是现在我们可以更多地利用地形，比如守在一条沟的一侧，把他们都打到水里去。一开始的探照灯可以考虑打灭，这样就不会一次引出很多人来。

Gatling Man 机枪男

在这里又会蹦出一种小BOSS级别的敌人，典型的军人装束，浑身缠满了子弹，手持一杆转轮机关枪乱射。他的火力很猛，子弹有一定的穿透性，并且与其近身的话他还会用枪托打飞Leon。手枪对付他一般是很不见效的，就连散弹枪也要在比较近的距离打其头部才能对他造成硬直，比较好的应对方法就是远距离狙击了。

要想追着被挟持的Ashley进入被封闭的大门，就要解一个机关。这个机关其实也很简单，调查门口会放射出一道光线，调整屋顶上两处反射装置将光线反射回门的另一边就OK了。

接下来的这块区域道路其实并不复杂，但敌人众多，个个都像疯狗一样冲上来，要谨慎前行，步步为营。

TIPS

注意如图所示的柜子，里面会冲出一个浑身失火的人来抬Leon的轿子，这个地方的处理很有一些老生化的感觉了吧？

突破了这两块包域就可以进入研究所了，里面破败污秽，令人恶心的景象随处可见，但道路却是单一的，向着目的地前进就可以了。

之前Ashley的呼救原来只是从监视器中发出来的，她正在一间牢房内哀切地拍打着门，可随即就被一个看守粗鲁地推开了，看守紧接着发现了开启的监视器，立刻关掉了它。“Ashley，坚持住，我这就赶到。”

出门之后，左边有一扇小门是回到以前到过的区域，不用管它，从正面的楼梯上二层，道路又分为两条，从左边的路来到手术室，隔着玻璃可以看到手术台上躺着一具尸体，似乎有些异样。操纵另外一件手术室门口的控制台，按照红3次、绿2次、蓝1次的顺序拨动按钮打开房门，进门后在左边的台上找到文件，得到了一条重要的线索：一种新的寄生虫可以隐形附着在寄主身上，要用红外瞄准镜才能看到。从一具尸体旁边捡到冷藏室钥匙卡后，一阵奇怪的声音传了过来——刚才路过的手术室里面那具“尸体”复活了！

看来附在它身上的就是刚才文件中提到的那种特殊寄生虫，这使得它的身体像橡皮一样柔韧，非常难以杀死。由于现在还没有红外瞄准镜，所以无法找到寄生虫的所在，直接攻击的话会消耗大量弹药，所以建议先避开它跑掉，回到刚才道路分岔的地方，走另外一边进入挂满了尸体的冷藏室，进门后，先到右边的小房间找到一个开关打开房间里的保险柜，然后再在旁边的刷卡器上把钥匙卡重新刷成垃圾站的钥匙卡，接下来到靠里面的一个小房间的保险柜中取得红外瞄准镜。这时候又有一具尸体复活了，赶快将红外瞄准镜组合到狙击步枪上，便可以看到敌人身体正面附着的几个寄生虫，并把它们全部杀死。出门之后还有两个怪物也照此办理。



来到垃圾站，可以操纵机械臂把敌人扔下垃圾通道。再经过控制室之后，在一间牢房里发现了Ashley，Leon干掉门口的两个铁锤男，却无法打开牢房的门，只能去另外的房间搜索了。从另一边的门进入，穿过几个房间之后，遇到一个更为恐怖的敌人：可以浑身放出尖刺的“橡皮人”，将它身体正面的寄生虫全部杀死之后，它却仍然没有倒下！原来，还有一个寄生虫附着在它的背后，想要顺利攻击到他的后背，方法其实很简单，给它腿部来一枪，它就会背部朝天的趴倒在地了。干掉这个家伙得到打开Ashley牢房的钥匙卡，如果继续往里走的话只是得到一些弹药补给，并不影响游戏流程。

回去救出Ashley（小心路上新出现的敌人）。

带着Ashley一路杀出，在控制室用开关打开房门的时候会冲出来三个敌人，所以最好先让Ashley留在较远的角落以防被掳走。回到垃圾站，二人从垃圾排放口跳了出去。

起身之后没走几步，一个尖刺橡皮人追了上来。这里可以放下铁门来阻隔它的行动，不过很快它就会把门打开，所以不能拖太长时间，还是用老办法把它收拾掉吧。再往前走一段之后还有另外一只橡皮人。走过一段杂乱的通道之后，来到一个中央悬挂着大铁球的房间，数不清的敌人跳了出来，对面角落的小房间中有个开关可以甩动铁球砸开挡住通道的岩石，一共需要砸三次，而每次之间都要间隔一段时间，在这段时间内就要灵活的跑动以免陷入敌人的包围，尤其要注意保护Ashley。如果在房间中央的熔炉旁边把敌人击倒就能让他掉进去。这里的敌人是无限出现的，通道打开之后赶快进入就可以了。

生存技巧 散射

在下一个大门口，Leon和Ashley要在中央的红灯亮起时同时拉下左右两边的开关打开门。在这里有一辆大卡车，Ashley驾驶卡车冲了出去，无数的敌人从车后追来，妄图跳上车，不过Leon的散弹枪可不会答应。途中还有另外一辆卡车从后面追来，赶快朝车头开一枪把它打爆，否则会被撞死。来到一个库房后，Leon要下车爬上前方的控制台，拉下开关，让升降梯升起把卡车送出去。这里一定要保证最快的速度，因为会有敌人爬上车子偷袭Ashley，所以Leon拉下开关之后要尽快回到车上，千万不能耽误时间。在路程的最后，还有一辆卡车从前方撞来，注意听到Ashley的警示之后赶快把它摧毁就可以了。

就在二人以为已经脱离险境的时候，Saddler再次出现了，由于二人体内寄生

虫的关系，Saddler轻易地就控制了Ashley，而Leon则痛苦地在地上挣扎。他的力气只够自己把一枚微型信息发射器扔到Ashley的身上。

Saddler带着Ashley走掉了，Leon那揪心的痛疼才终于缓解了下来。已经到了这种地步，又怎能放弃？

也许最后的确是逃避不了的命运，但既然还活着就要努力。

突破了一间"锅炉房"之后，我们就迎来了——



CHECK IT 史上最惊心动魄的动画

制作小组的"恶毒"用心终于在这里得到了终极的体现：在短短一段情节对话中竟然加入了七次"突然死亡"，其中六次是需要快速反应的，我们现在终于了解到三上的人品了。



前六次的按键都是需要输入LR或者AB，具体是哪个则由系统随机决定。

第一次发生在开始后不久，Krauser居高临下向Leon挺匕首刺过来的时候；

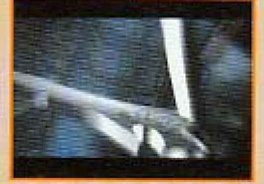
第二次则是二人开始对话，Krauser说了几句后突然发难。具体就是在他说完"after all, we both know where we come from"

第三次是两人接下来的几招短兵相接，Krauser在横扫一刀用刀由下向上反撩时发生，这次输入算是相对比较容易的了。

第四次来得相当快，在第三次之后Krauser又说了一句话后就立刻发生。

第五次的阴毒之处在于他先把桶踢了过来，让我们以为紧急回避发生在躲桶上，其实真正的判定在于他随后跟上来的攻击，这里一定不要按早了。

第六次是在两人从上层翻下来，一通拼刀之后，Krauser会先冷笑几声然后突然出手。



第七次就不是要求那么快的反应了，但仍然有它很"卑鄙"的地方：最后Krauser把Leon打倒在地，并用匕首直扎下来，这时我们必须连打按键顶住。一开始是A还是B固然随机，但在连打中途竟然还要求改按另外一个键——这些设计都是怎么想出来的？

终于打过了这段过场动画……但前面竟然还有连续五次的躲激光。

前两次是需要我们手动操作的，第一次很简单，第二次则复杂一些：等到两道上下移动的激光移到上面去，左右交叉的激光变为平行，另外一道激光移到一边的时候，就可以穿过去了，不要犹豫。

从第三道激光开始就变为紧急回避按键了，统一均为L+R，躲过三、四两波攻击并不困难，我们还可以看到Leon的超酷表演。

第五道关卡比较有难度，Leon上前调查门之后身后远处就会出现无数条激光，这时我们反而要迎着它跑上几步，因为Leon接下来的回避动作需要后部有空间，如果只是站在门口的话是无法作出紧急回避的，只能看到屏幕的按键提示一闪，然后下一个瞬间就Game Over了。

闯过了这一关之后会收到Saddler的通信，他说会送Leon一个"it"来当"礼物"，这又会是什么东西？

"IT" BOSS

第一个战场是三节凌空悬挂在峡谷上的笼式货物运输仓，BOSS把Leon逼进去之后自己也冲了进来。在这里的基本目的就是寻找卷帘门附近的灯并打破它，卷帘门开启后打开里面的开关。前两节运输仓里面每节里面有两个开关，两个都开启后，两节货仓之间的



连接门就可以通行，Leon有30秒的时间冲入下一节货仓里去，身后的那节货仓就坠落深谷了。这期间BOSS当然会不停地阻挠，不过它的大部分攻击都可以按键紧急回避，只要反应够快应该不构成什么威胁。第三节货仓的情况有些特殊：首先去右侧开关打开中间的门，然后一路绕行左转后才能找到灯。这之后Leon需要再绕回去启动开关，这之后赶紧脱出吧。

千钧一发之际Leon跳到了对岸，但既然人能过去怪物当然也能过去……我们还是要正面与之作战，但这场仗实在没什么好说的，重火力轰它吧，旁边的汽油桶也可以用上，它的攻击都不难躲。

不要松懈，下一场BOSS仗并不遥远，Leon利用一个地下通道（注意它位于一个帐篷里面）通过铁丝网的阻隔后，与昔日战友的生死之战就近在眼前了。

Krauser BOSS

Krauser擅长游击战，想要战胜他必须熟悉这块区域的地形。首先不要理会他的攻击，直接跑入A点的房间，他会跟过来与Leon肉搏。Krauser的速度极快，会以左右闪躲走"之"字路线的方式接近Leon，此时开枪是很难命中他的。与其盲目射击，不



如以逸待劳，等他贴身之后即将发动攻击的一瞬间看准他的位置用重火力反击，就可以中断他的行动。如果从商人处购买了"Killer7"这把使用麦林子弹的大口径手枪的话，是对付他的最佳选择。升级后的"折翼蝴蝶"也有不错的效果。命中两至三发后，他便会扔出一颗闪光弹逃之夭夭。继续向B点前进，他会从土墙后面出现，作战方法仍然一样。只要使用麦林弹，不必命中他的头部，攻击身体的任何部位都可以造成大伤害。有时候他的攻击会出现紧急回避提示，注意通常都是连续数次，不要躲过第一下就放松警惕了。在C点与他继续战斗一次之后，再从D点上楼，拿到第一块石板碎片，并且再次击退他。用地面上升起的石雕压住地板上的机关打开门，返回C点，打开附近的铁门跳到下层。这片地区会出现很多自爆机械人，要通过这里最好的方法就是一口气跑过去。从梯子爬上顶层之后，拿到第二块石板碎片，与Kruaser的正式决斗开始了。

这场战斗只有三分钟的时间限制，如果超过时限Krauser安放的炸弹便会引爆。Krauser的很多攻击方式都可以用紧急闪避来躲过，尤其有一招将Leon踢倒在地然后跳起来对地追加的招式具有必死判定，一定要躲过。此时Krauser的形态发生了变化，变异的左手可以挡住子弹，因此更加不能盲目的攻击。仍然采取以前的作战方式，等他靠近之后攻击前的一瞬间，露出空门时用麦林弹反击。Krauser被击中后往往会出现一个大硬直并且跪倒在地，此时可以追加一枪。按照这样的方法，很快就可以解决他。战斗结束后不要松懈，炸弹仍然在倒计时！拿起Krauser留下的第三块石板，从梯子跳回下层，并从刚打开的门来到出口处，用三块石板打开通道。



Leon的症状越来越严重了，他甚至控制不住自己要掐死Ada，幸好Ada及时让Leon清醒了过来，他赶紧吃下几片抑制用的药剂。

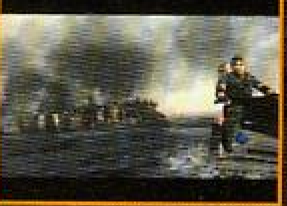
接下来我们会进入第五章的最后部分，Leon的战斗直升机后援终于赶到了，这里我们将极其华丽地体验到一场极为热血的"抢滩登陆"式的战斗，炮火连天中Leon孤身直突敌人的重火力阵线，这里没什么好说的，封闭的红门旁边就是开启它的机关。敌人的火力压制会在头上的直升机说"take cover！"之后，很快地被摧毁。

这之后应该说没有难点了，在Ada的帮助下Leon终于救出了Ashley，两人在接下来不远的研究室内利用激光治疗仪终于彻底清除了体内的寄生虫，终于再无后顾之忧了，但最后还有一件事需要Leon去做——与Saddler最后一战！

Final Chapter 终焉

Saddler可以说是本游戏中最令人失望的一个Boss了；不但行动缓慢，而且居然连第二形态都没有！Saddler的弱点在于它四肢上的"眼睛"，使用麦林弹之类的大口径武器攻击就会使他瘫痪而暂时失去行动能力，这时候接近他按A键就能爬上他的背部，给他中央触手上的那只大眼睛来一刀。只是这些眼睛的位置是经常变化的，射击的时候注意看准时机。其实就算不讲任何战术，直接与其对轰也完全无所谓，它真的超弱的。

对峙一段时间之后，Ada又抱着一管火箭筒出现了，真是令人怀念的场面啊。接下来要做的事情我相信大家都很清楚了，捡起火箭筒，给Saddler脸上来那么一下子——当然了，假如你觉得那个能称之为脸的话。



虽然最后夺回了样本，但它又被Ada抢走了，女人啊，真是复杂，这是否意味着今后续篇的发展方向？Leon有三分钟的时间带着Ashley驾驶快艇逃离小岛，驾驶快艇的过程中如果不幸"遇难"，就直接continue吧。

快艇冲上海面，眼前是久违的阳光，面对Ashley意味深长的话语，Leon却仍然显得很木讷。

"那个女人，她是谁？"

"她是我心中永远无法抹去的伤痕。"

□文责/唯夜　符絮





PS2	本刊译名：义经英雄传			
3D动作	FROM SOFTWARE	2005年春	6800日元	172K记忆卡
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

继2004年的“新选组”热之后，2005年又成了源平合战的天下，不但NHK的大河历史剧《义经》开始热播，而且多款相关题材游戏也在制作中，如SCEI的《GENJI》（源氏）、BANPRESTO的《义经记》等等。From Software更是率先推出了《义经英雄传》。这款作品无论是从战斗方式还是画面上都很容易让人联想到KOEI的无双系列，但是实际体验后才发现游戏的实际内容和无双还是有很大差别的，基本上可以说是两个完全不同类型的游戏。虽然游戏中有很多不尽如人意的地方，但是总的说来还是一款值得一玩的作品。

游戏系统

攻击和防御

和无双系列的攻击系统相同，本作同样引入了轻攻击和重攻击的设定，按□和△就可以分别使出这两种攻击。将二者搭配使用可以使用角色的几种不同的连续攻击，不但攻击力有所加强，而且攻击范围也会随之加大。与无双系列不同的是，本作没有无双乱舞之类的攻击手段，防御也由L1键变成了○键，还真要好好适应一下才能上手。×键仍然是跳跃，这点没有区别。R2键是恢复视角。



与无双系列里马大部分时间主要作为“交通工具”相比，本作的骑乘攻击系统要重要得多。在马旁边按○键即可上马，骑乘状态下不但攻击力强，冲撞敌兵杀伤力大，而且移动速度大幅提高，在某些场景的泥沼中可以快速穿行。此外，只有在骑乘状态下的作战速度才能满足某些关卡的任务完成条件。但是本作骑乘攻击的操作感相比无双系列要生硬很多，只有习惯后才能在战斗中发挥最大威力。

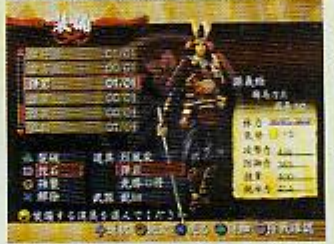


部队作战

本作和无双系列最大的区别就是引入了部队作战的概念。游戏中我方可使用角色共10人，在每关的出击画面里需要决定本关所使用的队长、分队长和副将，而游戏中玩家可以实际操作的是队长和分队长，副将则需要使用L1或者R1配合不同的键对其发布命令。同时按下L1+R1可以同时向所有部队发布命令，也可以在队长和分队长之间切换。



部队作战系统和游戏的装备系统密切相关。在游戏的进程中玩家可以取得各种各样的道具，为副将装备后就可以命令其在战斗中使用相应的战术技能。强力的战术不但可以使战斗的进程相对简单，而且某些特殊位置如高台上的弓箭手只有使用特殊的战术才能对其进行攻击。合理装备利用战术是取胜的必要条件。



除了决定出阵的武将之外，每名武将还可以带领最多4名普通兵士参战。每关过后都会有一定数量的兵士加入阵营，不同的武将所带领的兵士种类也不相同，共计八种。兵士同样可以通过参加战斗升级，从而提高自身的各项能力。但是如果其在战斗中阵亡，过关后也不会复活。所以在战斗中一定要保护好自己的手下，这样才能培养出强力的兵士协助玩家作战。

评价与成长

在出阵画面里会有对本战内容的详细介绍，包括胜利条件、失败条件以及若干项作战任务。在战斗结束后会对时间、双方伤亡、作战任务完成情况作出统计，并给出玩家本战所取得的评价。评价依达成条件不同共有如下五种：

军神	完成四项以上的作战任务，我方伤亡最低，快速过关并打倒所有敌方武将。
智将	运筹帷幄之将，多将指副将使用战术作战消灭敌军。
斗将	一夫当关万夫莫开之猛将，亲身杀敌较多。
凡将	我方有副将败北，战斗时间较长，没有完全消灭敌军。
愚将	我方伤亡惨重，作战任务未完成。



在取得前三种评价时过关会得到三种不同的奖励道具，而后两种没有奖励。每种评价只能取得一次，道具种类固定，并非随机取得。所以每个关卡需要至少挑战3次才能得到所有的奖励道具。要达成智将的话，推荐使用弁庆的修罗、崩天和枪突，其它战术如强袭、挑拨、盾墙等也很容易成功。要达成斗将则可以使用义经过关后，将队长角色换成弁庆直接杀入敌阵，非常容易达成。军神对于过关速度要求比较严格，所以使用骑乘会比较容易刷得。

武将和兵士在过关后会随评价高低提高某项能力或升级取得技能点数。玩家可以根据武将的特点将技能点数分配到角色的各项能力上，从而对武将进行培养。兵士随着武将的成长而自动成长。可以成长的属性共有如下5项：

体力	武将和兵士的生命值，损失至0就会败北或阵亡。
攻击力	角色的攻击力，数值越大对敌人造成的伤害就越大。
防御力	角色的防御力，数值越高敌人造成的伤害就越小。
技量	数值高低决定出现一击必杀几率的高低。
统率力	决定副将能力的高低，数值越高部下战斗能力就越强。

此外，每关最初只能由源义经担任队长。但是在已经完成的关卡里，再次进行时就可以使用其它的角色作为队长出战。这样就可以自由培养每名武将了。

游戏攻略

祇园精舍的钟声，回荡着众生无常之音，
娑罗双树的花朵，昭示着盛者必衰之理。
骄奢者必不长久，恰似春夜的梦幻，
勇士终归会泯灭，犹如风里的飞尘。
——《平家物语》

日本古代由奴隶制向封建制的转变，是由大化改新完成的。随后，改新的功臣中臣镰足被朝廷赐姓为藤原，其子孙在此后的几个世纪里日益强大，凭借藤原氏的势力以地方官（国司）的身份在各地扎根，成为豪族。后来，豪族与[illegible]

士结合成为武士团。他们的首领多是这些豪族的子孙，被称为“武家之栋梁”。

桓武天皇的曾孙高望王，被赐予“平”姓，脱离皇室，成为桓武平氏的始祖；清和天皇的孙子经基，被赐予“源”姓，脱离皇室，成为清和源氏的始祖。这两族的子孙成为最有实力的“武家之栋梁”。此外，另一大豪族藤原氏在东北的陆奥和出羽，以平原为中心发展势力，虽然地处偏远却是黄金和马匹的产地，因此藤原清衡、基衡、秀衡三代在数年中享尽了荣华富贵。

八世纪起，日本社会日趋混乱，朝廷企图利用佛教的力量稳定局势，于是大力保护寺院并给予其大量土地。僧侣日益腐化并不断介入政治，到十一世纪时，已经成为强大的世俗势力，同朝廷不断争斗。他们把领地中征集来的农民和寺内从事杂务的低级僧侣组成了僧兵，成为强大的武装力量。他们还利用迷信，向朝廷里的藤原氏贵族们提出强制要求。奈良很有实力的兴福寺是藤原氏的氏寺，那里的僧兵曾在队伍前扛着祭祀藤原氏氏神的神木进入京都，贵族们无可奈何，只能答应他们的要求。比睿山延历寺也曾抬着神舆上诉，由于这两寺位于京都的南北，





因此被称为南都北岭（南都后被平氏剿灭，北岭在三百多年后被织田信长所剿灭）。

贵族们欲反对僧兵的横暴，但又惧怕神佛的威力，所以想依靠各地武士团的力量，武士因此获得了抬头的机会。后来日本各地领主叛乱，源家和平家都平乱有功，不但受到朝廷的册封，他们的势力和邻地也在战争中越聚越大。

另一方面，朝廷内部发生分化，鸟羽法皇把皇位让给了儿子崇德上皇，但是随后又不喜欢这个儿子，逼着他把皇位传给后白河天皇。这样就形成了天皇和上皇并存的奇怪形势，但是实权仍然掌握在法皇手中。1156年，鸟羽法皇去世，上皇与天皇之间为了争权发生了武装冲突。上皇一方招来了藤原赖长和源义经的祖父源为义，天皇一方招来了源为义的儿子源义朝和平清盛，最终天皇胜利，赖长与为义被杀，史称保元之乱。三年之后的平治元年（1159年），源义朝因不满受封官位低于平氏武氏集团首领平清盛，转而与藤原信赖合作，在平氏一族离开京城去参拜神社时，趁机拘禁了上皇和天皇，并杀死天皇的亲信。平清盛得知消息后立刻率兵回京，藤原信赖被杀，源义朝在逃亡东国时于关原被捕，其家族几乎全遭株连，年仅十三岁的三子，也就是后来日本第一位幕府将军源赖朝也未能幸免。但是平清盛继母见其长相酷似亡儿平家盛，便力求平清盛免斩赖朝。于是赖朝被流放到伊豆，开始十多年的软禁生涯，这场争乱史称平治之乱。平家击败了唯一的对手源氏，并从此掌握了中央政权，开始了平家的鼎盛时期。当时朝廷中几乎有一半的人为平姓，平家的势力由此可见一斑。

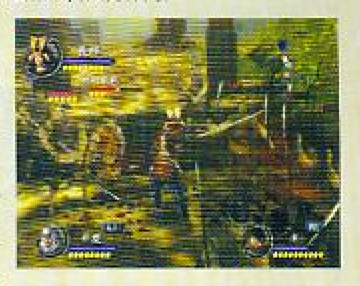
义朝正室是赖朝之母，是热田大宫司的女儿。他还有个美貌闻名的小妾，名为常盘，也就是义经之母。常盘知道危险将至，便带着三名幼子出逃，这时的义经还只是个小婴儿罢了。平清盛贪恋常盘之美，便以三子出家为条件，放过了三子。乳名为牛若丸的义经才六、七岁就被送到山城国鞍马寺出家。在得知自己的身世后，牛若丸便每日读书习武，发誓要复仇。一日，于后山山谷中，遇上自称为「天狗」的异人（依后世把天狗的面具做成深发鼻的造型看来，很可能是当时漂船难而飘流至此，因外形与本地人迥异，因恐被猜杀，故躲入山间的西欧人，或也有可能是中国或朝鲜流亡至此的剑术家）传授剑技。义经将其融入日本刀独特的使用法，成为源家独树一帜的剑法。

16岁时，在贩卖沙金的大商人吉次的指引下，牛若丸离开了鞍马寺，前往奥州平泉投奔藤原秀衡。日后天下无双的军略家源义经波澜壮阔的一生，就此拉开序幕……

卷の一　镜の宿

【胜利条件】：击破熊坂长范　　【败北条件】：队长死亡
【作战任务】：击破熊坂长范；我方伤亡最低限度；指挥副将发动战术攻击；尽量多的击倒盗贼
【取得道具】：(军神)惠比寿の卷；(智将)刺突の书；(斗将)拍笼手

游戏的第一关，流程上没有什么难点，主要是熟悉游戏的基本操作。开始后首先在自军阵地的右下方的木箱里取得隐囊，然后沿路前行，岔路口向右走到尽头可以得到赤铜造太刀，之后左行，在第二个岔路口吉次会和康一起出现并加入阵营，此时会面对众多盗贼的封锁，硬冲上去会被刺倒，根据屏幕提示按R1+○发动吉次的齐射战术，可以将敌人的防御击破，这时再发动康的强袭即可将敌人击溃，同时完成作战任务3。将所有敌人击倒后沿路上行，打倒尽头的熊坂长范即可过关，剧情动画后义经四天王之一的武藏坊弁庆会出现并成为伸间。



帝庵重毁，武藏坊弁庆是源平合战中知名度数一数二的武将，相传遇见义经之前的弁庆是个恶名昭彰的法师。他成年后寄居于比叡降家魁，却因为做了许多荒唐事而被赶出寺院。后来他到各国修行，最后来到了京都，决定收集一千把刀，所以在每晚夺人刀械。某天晚上，他只差一把刀就完成心愿，这时在五条天神桥之前，有一名男子身带镶金大刀，吹笛而至。当弁庆想夺其刀时，那男子却腾空而起，消失无踪。此人即为义经。第二天弁庆又到清水观音的正门前等待，从清水坡那边传来了笛声，其人身穿女装，但分明是昨晚之男子，弁庆使劲一击，却反而被义经打倒，于是他便立誓成为义经家臣。

这个故事就是“桥弁庆传说”，虽然这是发生在五条大桥上的事，但在那时代还没有五条大桥之名才是。日本的各种文学创作中关于弁庆的传说非常之多。根据《义经记》中的记载，熊野的别当强夺了大纳言之女所生的儿子即为弁庆，乳名鬼若。其母怀孕十八个月才生下他，一出生发已及肩，牙齿也都长好了。其父以之为鬼，本欲杀之，但经其母苦苦哀求下才交由其父之妹送至京都扶养。其它的传说都是诸如“生下后丢至山中长大”，“其母怀孕八十年方生下他”云云奇英雄化的传说。但弁庆肤色极黑，却是共同的特征。原因是在于《义经记》中说弁庆六岁那年皮肤生疮所致，而在《武藏坊弁庆由来》中则说这是弁庆其母怀孕时吃下铁所致。因此弁庆身上除了某处是肉外，其它地方都是铁造，据称弁庆力大无穷。有一句古话“弁庆之千人力”说的就是这个意思，而且在日本全国都有弁庆的力石或足迹石的遗迹。武藏坊弁庆是一个很奇特的人物，后半生被描写成智勇双全并且帮助义经的忠臣，和他的前半生有天壤之别。他之所以这么受民众欢迎，也许是他的行为总是脱出常轨，反而满足民众不能改变一成不变的生活的心愿吧……

卷の二　奥州平泉

【胜利条件】：击破盗贼首领　　【败北条件】：队长死亡
【作战任务】：击破盗贼首领；取得山中寺内的道具；迅速击破盗贼；亲手击破盗贼首领；佐藤兄弟
【取得道具】：(军神)势威の大鼓；(智将)奋迅采；(斗将)兵集心得



从这关开始正式使用义经进行游戏，所以尽量熟悉一下他的招式。义经的C2回旋斩性能很好，而C3攻击是线攻击，在面对众多敌人的时候不易发挥威力，需要特别注意。开始后和佐藤兄弟对话即可使其在过关后加入。

然后在取得左下的刺突の书和备前长光雉刀后，迅速赶往右侧将所有盗贼击破，其中一名盗贼队长会掉落烈风来，之后一直上行就可以面对盗贼首领，后来的义经四天王之一的伊势三郎义盛，最好将其身边的弓兵先行解决，因为弓箭会中断义经的攻击，将其击败后他会暂时离开，几关后才会加入。

前往奥州平泉的路上，义经由于打败强盗而被揭发为源氏之子的身分，之后在“镜之宿”的地方举行了元服仪式，也就是成人礼。由于没有父亲帮他戴上礼帽，只好由他自命名为源氏九郎义经。根据《义经记》记载，到达平泉的义经受到秀衡的欢迎，被赐与8万大军的军权，而秀衡的两个儿子泰衡和忠衡总共掌握的兵力也不过10万。而在《平治物语》中却有不同的说法，秀衡为了“如果款待义经，一定会被平氏追究责任，但如果赶走义经又失武士体面”而烦恼不已。之后，义经在奥州的生活完全不明，甚至在《源平盛衰记》中义经根本没去奥州，当他告别吉次后就直接去上野找寻伊势三郎了。

义经跟伊势三郎的初次见面，《义经记》说在上野板鼻，而《平治物语》则说是在上野松井田。伊势三郎是义经最好的家臣之一，他跟弁庆同为义经的左右手，唯一的区别是弁庆几乎不曾出现于任何史料中，三郎却在《吾妻镜》等书中出现过。当义经无视景时的“逆橹”之论，在暴风雨中奇袭位于赞岐屋岛的平家时，开路先锋正是三郎，让志度三千余骑平家军不流血投降的也是三

郎，在坛浦之役中[illegible]清宗更是三郎。正如史家所言，"翻开《平家物语》，判官义经的骁勇背后，往往有三郎的影子……它所描述的是当众猛将熟睡之时，唯有义经跟三郎勇敢的醒着。"（岩波日本古典文学大全）

伊势三郎出生于伊势，在铃鹿山当山贼时被捕，被流放到上野松井田。但仍然不改其贼性继续当山贼首到成为义经家臣为止。并取了义经名字里的一个"义"字，取名为伊势三郎义盛。后来义经逃亡时，伊势三郎并未追随，在铃鹿山与赖朝军抗战不敌自杀而死，另一说是被捕后斩首。

卷の三　富士川の合战

【胜利条件】：前进至高面东侧与源军本队合流　【败北条件】：队长死亡
【作战任务】：与本队合流；击破平维盛；开门；注意骑马队；救援斥候部队
【取得道具】：(军神)蹴方扇；(智将)悬命心得；(斗将)高丽人参

在这一关好好熟悉一下骑乘的操作吧。富士川的道路朝哪个方向走都可以，下方路线泥沼较多，但是战斗相对简单一些，上方路线泥沼不多，但是敌人比较强，因为要救援源军的斥候部队，所以还是选择走上方更快一些。在马上要注意敌人的弓箭攻击，在通过泥沼的时候还是按着防御前行比较保险。敌人的骑马队是游戏中很烦的一个兵种，撞人的判定大且造成伤害较大，要特别注意，使用战术将其击落下马是个不错的选择。将平维盛及其配下武将击破后可以得到山城宗近薙刀和轻满心得，之后右行至岔路口即可与源军本队合流，义经也终于见到了久违的同父异母的兄弟源赖朝。



平清盛的独裁与专横日益引起天皇、朝廷、南都北岭等势力的反感，渐渐形成了一股反对平氏的势力。1180年5月，后白河法皇的儿子以仁王和源赖政首先起兵，源义盛则四处传播"以仁王令旨"。源赖政亲自联系了南都北岭的寺院武装，但比睿山延历寺不但没像兴福寺一样起兵，反而向平清盛告密，致使声讨很快就被镇压了。但是"以仁王令旨"传遍了日本。

此时平清盛开始计划讨伐各地的源氏，首当其冲的便是源氏的嫡子源赖朝。由于以仁王的事情颇让平清盛震惊，于是他以密函的形式通知同为平氏的北条时政。但北条时政认为平家已失民心，就拿密函给源赖朝看，并当即表示支持源赖朝起事。

次年8月，源赖朝举旗，17日掌握伊豆，随后进军相模。途中遭遇大庭景亲的拦截，三百骑敌三千骑，大败只身逃到安房。因受到安房国的安西景益、上总国的千广常、下总国的千叶常胤以及武藏的诸多豪族的支持与臣服，于是源赖朝便以偏僻小村镰仓作为据点，开始了他的关东经营。

9月5日，平氏发布"讨伐源赖朝及其同党"的宣旨，任命平维盛为讨伐使发兵东国，并号召甲斐国的武田信义、常陆国佐竹义政、陆奥国藤原秀衡配合平维盛。但武田信义很快被源赖朝策反。10月20日，平维盛军与源赖朝军在富士川展开激战，23日，武田军按照与赖朝事先约定好的方案从平氏军队背后袭击，还没交手就胜利了。平维盛出师时三万人浩浩荡荡，归来时仅剩十骑，颇为可叹。

义经与赖朝的相会也就是在这个时候。远在平泉的义经，听说兄长举兵，马上辞别藤原秀衡，从平泉一路杀到镰仓。据说此兄弟二人的会合是日本古代历史上最激动人心的情景。

卷の四　赖朝

【胜利条件】：击破所有平军的队长　【败北条件】：队长死亡
【作战任务】：彻底消灭平军；与友军争夺功勋；击破平知度；击破斋藤实盛；连续成功发动射击战术
【取得道具】：(军神)环染の书；(智将)填补笼手；(斗将)势成の太鼓

源赖朝得到义经的帮助有如如虎添翼，立刻开始以摧枯拉朽之势对平军发动总攻击。此战没有任何难度，因为平军已经完全丧失战意，基本不会对玩家造成什么伤害。所以为了得到好的评价专心致志杀敌吧，尽量保证每个敌军队长都是由玩家亲手杀死，即可完成作战任务2的要求。击破斋藤实盛和平知度可以得到黑漆太刀和脚绊。地图上方泥地里的弓箭手需要特别注意，让吉次多使用几次战术就可以远距离将其全灭，同时完成作战任务5。



卷の五　宇治川の合战

【胜利条件】：击破巴　【败北条件】：队长死亡
【作战任务】：击破巴；击破四天王；背面奇袭；援救我方队伍；毁坏木曾军的旗帜
【取得道具】：(军神)弁财の卷；(智将)攻守の书；(斗将)剣突の书



如果想得到军神的评价就一定要使用吉次或者部须与一作为副将出场，因为目前只有他们的技能才能攻击到高台上的敌人。首先沿路前进救援佐佐木高纲和尾原景季，之后就耐心杀敌，同时沿路消灭木曾义仲手下四猛将，左上方高台上的敌人要使用弓箭战术的齐射进行攻击，火矢效果更好。此外，本关中还有很多斜插着的木曾军的黄色旗帜，砍20根左右就可以完成作战任务5。地图左下的木箱里可以得到长弓。将四天王全部击倒并拿其道具后，就可以去右上角与巴交战了。巴的护卫兵攻击力不可小视，一定要特别注意。

卷の六　义仲追讨

【胜利条件】：击破木曾义仲　【败北条件】：木曾义仲逃亡或队长死亡
【作战任务】：追赶木曾义仲；使用骑马队；击破高梨忠直；开门；取得道具
【取得道具】：(军神)毗沙门の卷；(智将)—；(斗将)鬼神の书

宇治川大败而归的木曾义仲在逃亡途中继续受到义经的追击。这一关对时间要求很高，木曾义仲逃跑的速度相当快，所以不要和路上的杂兵缠斗浪费时间，尽量快速冲到义仲的所在位置将其击破。首先从右方前进，沿路击破高梨忠直取得悬命心得，然后破坏左侧的门，门后附近的木箱里有黑铁任大盾，取得即可完成作战任务5。之后即可前往与木曾义仲决一死战。木曾义仲的攻击力较高，不要与之硬拼，切实防御后再抓准时机反击。此外，只要见过义仲他就不会再逃跑，玩家大可以先去和他打个照面再慢慢把敌人各个击破。

1181年2月，在关键时刻，平清盛突患"热病"离开人世。他留言道："保元、平治以来，荣华富贵，死而无憾，唯未见赖朝之首，死不瞑目。死后不用供奉，仅奉献赖朝之首于墓前足矣。"平氏再没有人主持大局，开始逐渐走向衰败。此后两年，通过横田河原之战和俱利伽罗谷之战，起兵北陆的源赖朝堂兄源义仲，即木曾义仲击败平氏讨伐军，占领了京都。

俱利伽罗谷之战是源平合战中的著名战役。平氏以平维盛等六人为总大将，统兵十余万，于1183年进攻北陆的源义仲。义仲先遣六千人马在越前火打城布置作战，阻碍平氏军前进，因此赢得了时间，及时将散布在四方的五万部队集合起来，分成七路向黑坂方向进军。平维盛也调出七万精锐，准备翻越砺波山与其决战。义仲识破了维盛以优势兵力在开阔地区进行主力决战的计划，决定避其锋芒，以两万精锐在无法排布大军的俱利伽罗谷设下埋伏。两军接触后，义仲不断派遣小队武士进行挑战，一对一的角力进行了整整一天，当天色阴暗后，早已埋伏好的部队趁着夜色绕到了平氏的背后。平氏腹背受敌，很快崩溃，七万部队相互推挤，许多都被挤入了俱利伽罗谷，只有维盛以下两千人侥幸逃得性命。义仲在获胜后，大踏步向平氏核心地区进军，终于在当年七月进入了京都。

但是由于源义仲缺乏应付政治形势的能力，没有与朝廷、贵族搞好关系，看不起文人，后白河法皇催促源赖朝进京都，由此挑起源氏家族的内乱。1184年初，赖朝派范赖和义经征讨义仲，义仲在近江的粟津激战中战死。今井兼平是义仲乳母之子，武勇绝伦，居义仲手下四天王之首，二人有着不同寻常的友情。在粟津激战中，义仲在今井兼平的劝说下决定自尽，临死前说："平时这铠甲并不觉得怎样，可今天却感到十分沉重啊！"此时今井仍在奋战，当他知道义仲已死，便口含利刃落马而亡。

义仲的灭亡使三足鼎立的局势又恢复为源、平两大势力的对立。

卷の七　归京

【胜利条件】：击破所有木曾军大将　【败北条件】：后白河宫邸的门被破坏或队长死亡
【作战任务】：击破木曾军残党；死守后白河宫邸；注意栅栏；帮助民众；援助[illegible]
【取得道具】：(军神)山城吉光短刀；(智将)叔秦の心得；(斗将)[illegible]

木曾军的残余势力穷途末路，孤注一掷对京内的天皇官邸发动总攻。开始后立刻上马，因为被其他人抢走的几率非常大。然后前进至地图中央两扇门通道的前方，将门破坏后沿路前进即可到达白河官邸门口。沿路上将根井幸忠击破可以得到[illegible]采，还会遇到义经未来的伴侣静御前。在白河官邸门口等待，敌人会一一送上门来。

将其各个击破即可。注意已到白河的大门如果放任不管最多坚持5分钟，一定要注意合理安排时间，不要无谓的与敌人缠斗。过关后静会加入我方阵营。

静御前不仅以悲剧式的武将源义经的爱妾和美貌的舞女而留名于日本历史书上，而且她还是自古以来为日本人所喜爱的历史人物之一。静出现在历史舞台上的时间是平家灭亡到镰仓幕府成立的短短数年里。那个时候，在京城里有一群叫“白拍子”的舞女。“白拍子”就是穿上平安王朝时期年轻贵族的白色礼服，戴上金色的立乌帽跳舞。舞女们甩动白色的袖子翩翩起舞，十分优雅而豪爽，博得人们的喜欢。她们最初好像是神殿里献舞的巫女。但是这些美丽的女扮男装的舞女们可能迎合了时尚，逐渐被邀请到贵族或武士家去舞蹈。平家时代有名的“白拍子”有被平清盛所钟爱的祇王、祇女、佛御前等。

静御前的出身并不高贵。静御前的母亲是叫矶禅师的白拍子，静御前从小跟母亲学舞。她天资聪慧，不仅舞姿优美，而且舞技超群。14岁左右，她在神泉苑为祈雨而舞，也许是她的完美舞姿感动了上天，大雨倾盆而降。从此，她以绝世舞女而闻名。15岁时她与在坛之浦消灭了平家凯旋而归的源赖朝的弟弟源义经偶然相遇。就在她成为源义经的爱妾后不久，源义经因谋反嫌疑而受到哥哥源赖朝追捕。她也跟随义经逃亡来到吉野山。吉野山是禁止女人出入的，她和义经挥泪分手后，被赖朝的兵抓获。她被押至镰仓，受到严格审讯，但她决不供出义经的去向。不久，在镰仓八幡宫的祭礼日，源赖朝命静御前在神前献舞。她穿上“白拍子”的服装，在以赖朝为首的文





武百官及众人面前无所畏惧的起舞。当时她边舞边唱的歌词十分有名。她唱的歌是对义经——她所爱的人的悲伤思恋之情。

吉野山峰雪皑皑，与君诀别身飘零，朝夕思念深九转，相期惟有在梦里。

幸福时光已逝去，往日欢乐不再来，春蚕丝尽缠成茧，此恨绵绵无绝期。

在大庭广众之下，以歌舞表示对爱人义经的思念之情，这种行为无疑意味着对赖朝的反抗，而且与庆祝节日的气氛很不相称。静御前当然是知道如此而特意这样做的，源赖朝果然被激怒了，最终还是在源赖朝的妻子正子的劝说下，才好不容易退场。

静御前怀了义经的孩子。赖朝有令，是女婴则不斩，但如果生下是男孩当即杀死。1189年，义经在奥州的衣川被杀害。静御前从镰仓获释，回到京城，削发为尼，为丈夫义经和被杀害的孩子念经祷告，过着凄凉的生活，不久去世，年仅20岁。犹如一颗璀璨的流星在黑暗的夜空中飞逝，静御前在历史的舞台上展现了瞬间的夺目光彩，转瞬之间便消失了。

自古以来静御前迷很多，这并不单纯是因为她是爱情悲剧的主人公，而是因为在她的生涯里可以看到不屈服于统治者的反抗精神的亮点。

卷の八　一ノ谷前哨战

【胜利条件】：夺取一ノ谷　　【败北条件】：队长死亡

【作战任务】：夺取一ノ谷；集结志愿兵；夺取平军的库藏；取得贵重道具；降低伤亡

【取得道具】：(军神)现流弦弓；(智将)明镜心得；(斗将)疾花笼手

首先与那须与一、伊势义盛、常陆坊海尊三人对话，此三人在战斗结束后会正式加入我方，这样所有的同伴就都收集齐了。前进在岔路口左转到民居处，那里的木箱里可以取得义经的武器童子切，同时完成作战任务4。之后回到岔路口继续前进，在第二个岔路口会遇到被平军围攻的鹫尾，将其救下并击破平资胜可以得到烈风采，之后回到出发地点和伊势义盛对话，就可以完成作战任务2。随后将所有敌人全部消灭即可过关。

卷の九　一ノ谷の合战

【胜利条件】：击破所有平军大将　　【败北条件】：队长死亡

【作战任务】：击破所有平军大将；与源军部队共同作战；击破平教经；不受伤害冲下山崖；注意敌人的火矢

【取得道具】：(军神)——；(智将)高丽人参；(斗将)琥珀

玩家首先要操作义经率领部下从山崖上冲下。要完成作战任务4“不受伤害冲下山崖”并不是件难事，只要使用队长将横在路上的倒木撞掉，部下就可以安全通过了。此外沿路上会有一些免状，控制得好的话可以拿到。正式开战后，首先击破最近的平重衡，可以得到技の免状，之后一路下行，在中央的阵营处先指挥副将用火矢烧掉那几个箭塔，然后再去击破平忠度。平忠度的弓箭伤血不少，要特别注意，击破后可以得到体の免状。地图左侧的平家第一猛将平教经攻击力非常高，最好配合副将首先消灭其护卫兵，再想办法击破他。之后上行击破剩下的平敦盛即可过关。平敦盛的火箭攻击比较厉害，建议不停的追着砍他，不给他出招的机会。



1184年的一之谷战役是源平合战中的另一场著名战役。平氏被源义仲击败后，趁着义仲和源赖朝火并的机会，重新集结起了四万大军。1184年初，赖朝麾下大将源义经和源范赖击败源义仲进入京都，然后继续向西征伐。平氏首战失利，退守一之谷要塞。源范赖以主力六万正面进攻一之谷，吸引敌人注意，源义经却率着本部五百骑兵，进入丹波的崇山峻岭中，艰难行军三百余里，直插一之谷的后方。2月7日，战争爆发，平氏军全面崩溃，退守海上。

卷の十　屋岛の合战

【胜利条件】：援军到达，击破所有平军大将　　【败北条件】：队长死亡

【作战任务】：等待援军；击破敌军大将；击倒多数敌兵；注意配下的武将和兵士；使用火矢点燃海上的船只

【取得道具】：(军神)御灵；(智将)势成の太鼓；(斗将)念珠

本关没有什么难度，只要沿路击破所有的敌人即可，但是注意不要被敌人围攻。平教经依然很厉害，与之对战要特别小心，最好让我方的骑马部队先将其击落下马再予以击破。平教经北侧的位置可以得到百草，需要细心寻找。如果要是觉得作战吃力，找个安全的地方耐心等待约5分钟援军就会到来，战斗也随之变得容易了很多。此外，为了完成作战任务5，还是使用吉次或与一作为副将出战比较好。

卷の十一　坛ノ浦の合战

【胜利条件】：击破平知盛　　【败北条件】：队长或分队长死亡

【作战任务】：击破平知盛；指挥部队分别击倒多数敌兵；控制伤亡数量；使敌军叛变；取得关卡中的若干免状

【取得道具】：(军神)髭切；(智将)端る寺の卷；(斗将)三日月

本关第一次可以在两支分队之间切换选择，因为分队长要单独面对一部分敌人，所以请选择有一定战斗实力的武将出战。战斗开始后首先面对的还是平教经，这次终于是决战了。平教经的攻击力和攻击范围还是一样强悍，所以多加利用副将的战术辅助攻击。击破平教经后另一艘大船出现，这时需要切换操作分队长将船上的平时忠击破。平时忠附近有很多弓箭手，建议先行消灭。击倒平时忠后，平知盛与第三艘大船出现，将其击破即可过关。本关的木箱里有很多提高上限的免状，请仔细寻找，尤其是平知盛身后的船，不要漏掉。另外，在平知盛船头的木箱里还可以拿到伊势义盛的武器“逆鳞”。此役过后，平氏彻底灭亡。

义经在摄津(大阪)的港边招集了200余艘军船，准备攻打平军主阵屋岛时，却遇见了暴风雨吹坏了船只，因此没有人愿意出航。这时就开始了有名的“逆橹”之争。事情起于梶原景时为了方便船的进退而认为应该在船头尾加橹以防万一。然而义经却不同意景时的提案，认为未战而先作好逃跑的准备是胆小的表现。景时坚持己见，认为“所谓良将，要做到宜进则进，宜退则退……”，指责义经“野猪般的蛮勇是无法成为大将军的。”义经大怒，对景时的意见嗤之以鼻，称自己不管什么野猪野鹿，战而能胜才是最重要的。于是固执的他不顾一切的强迫船夫出海，性急率五艘小船渡海到阿波，从陆路奇袭屋岛。船在暴风雨的推涯下，花了十八天才到达平常只需三天的阿波国胜浦。登陆的义经军只有150骑，十九日来到屋岛的对岸，在民房放火使敌人误以为有大军来到，在海岸警戒的平家军在遇袭后逃往海上，但得知敌方兵少后又反击。



在胜负难分之时，一艘在竿上系着红底金太阳扇子的平家船出现了，有名美貌女子在船上招着手。而源氏军神射手那须与一拿箭射落的将其射落的故事就是有名的“扇之的”的故事。后来再开打时，义经把掉落的弓再捡回来又成了另一个传说。在被平军攻的情况下冒险把弓捡回的义经说“我不是舍不得此弓，而是怕如果被敌方捡去，敌人会耻笑源九郎义经竟用这么差的弓。”此役中，佐藤继信为了替义经挡

下以弧弓闻名的猛将守平教经的前而遇难。继信跟其弟忠信都是由平泉出发时，藤原秀衡所赠的武士。

平宗盛料不到源军来的那么快，不管三七二十一自己先逃了。进到志度浦，义经乘胜追击，将平家的势力清出了四国，并且渡过濑户，和范赖的中国方面军会师，于三月二十一日进攻下关东方的坛之浦。而在彦岛的平家也出动全军前往迎战。据《吾妻镜》中记载，源氏拥有840艘军舰，而平家只有500余艘，但平家擅长海战。

坛之浦合战是源平合战中的最终战役。通过此前的屋岛之战，源义经看到了自军不适水战的弱点，于是日夜操练水军。为了试探义经的水上作战力量，1185年2月，平氏尝试在濑户的志智浦向义经发起进攻。当时的海战必须配合潮流的速度跟方向来进行，因此平家选择了在海潮流速度较快的地方来进行决战。三月二十四日，平家趁着东方的潮流而来，立刻把源氏军逼上了满珠、干珠岛。义经猛然的向平家军的水夫船夫射击，使敌人无法前进。3月24日，两军终于在坛之浦海面决战，源氏在东，平氏在西。午前时分，潮水忽然从西向东涌动，源氏的船只被冲得七零八落，平氏却趁机奋勇向前。义经镇定自若，亲自把舵，鼓励部下，努力作战。这时也发生了“义经飞越八船”的传说。那是义经为了要跟平教经一决生死，而跳越过一艘又一艘的战船。当然，事实上义经只有一次跳过了约三公尺的船罢了。到了下午，潮水转向西边涌动，平家船只大乱，源氏得手，占有了战争的主动权。最终，平氏的武士几乎全部战死，不能作战的妇孺全部跳海自尽，其中还包括了带着神玺跟宝剑的两位尼姑跟幼小的安德天皇。其时的光景在《平家物语》中是这么叙述的：

“投在海上的红旗红印，就好像落在河上的红叶一般。一阵白浪之中似乎也染有微红。失去主人的空船只有在海上漂泊着。”

1185年，平氏殁。

卷の十二 刺客

【胜利条件】：和静一起从京脱出　　【败北条件】：队长或静死亡

【作战任务】：护卫静；单人作战；击败刺客首领；避免中央突破；使用一击必杀消灭敌人多次

【取得道具】：(军神)狮子王丸；(智将)疾风笼手；(斗将)黄金庄大盾



如果在前面义经成长得出色的话，这关将没有任何问题。本关的作战任务5要求有一定的一击毙命次数，这点和角色的技量数值关系密切，如果以前没有刻意提升过的话只能慢慢修炼。开始后义经与静在地图的西北方，沿大道一路杀下去，到最后击破刺客首领土屋坊昌俊并脱出后即可轻松取得军神评价。静不能直接操作，只能通过L1+R1+○呼唤她和义经一同前进，但是静的移动速度非常慢，所以请切实消灭每一名敌兵，以免出现不必要的麻烦。到达南端即可过关。

卷の十三 吉野

【胜利条件】：和静一起到达地图南端　　【败北条件】：队长或静死亡

【作战任务】：护卫静；击破觉范；取得贵重道具；注意敌人增援；使敌人混乱

【取得道具】：(军神)鬼丸；(智将)仁王镣　；(斗将)鸳木庄大弓

本关仍然要继续保护静脱出。首先将附近的敌兵干掉，再呼唤静和副将一起慢慢的护送静往下走，尽量不要让她受到伤害。地图东边路的尽头有一扇门，将门破坏后会出现骑兵和贵重物品铁锁棍，击破寺院前的敌将妙觉坊可以得到件名心得。敌人会不断出现增援，因为静不能补血，所以一定要将每一个敌兵杀死。一直往下走，守在尽头的觉范很容易对付，先清掉弓箭手然后使用全体突击就可以



轻松将其击破，之后到达脱出地点即可过关。本关过后静会暂时脱离队伍不可使用。

卷の十四 衣川

【胜利条件】：死战到底　　【败北条件】：馆门被破坏或队长死亡

【作战任务】：死战到底；守卫馆门；利用岩石作为机关阻挡敌人前进；击破藤原泰衡；击破尾原景时

【取得道具】：(军神)金钢棍；(智将)高丽人参；(斗将)兜花笼手

本关要在一定时间内保卫馆门不被敌人破坏，敌人的增援部队会源源不断的涌来，建议挑选两个体力和攻击力高的武将，站在门前那个三叉路口等敌人过来，人多的时候使用全体突击非常有效。在挺过敌人第一波攻势之后，快速冲向右上方过桥，取得白凤庄大弓，然后立刻回到岔路口准备迎接敌人第二波攻击。几个回合后藤原泰衡会出现，将其击破后尾原景时就会出现在屏幕的右下角。将所有敌人全部消灭后抓紧时间跑下去将其击破。过关后就会进入隐藏的最后一关“镰仓决战”，否则直接通关，关卡结束时的过场动画会有所不同。

义经和赖朝兄弟之间的嫌隙早在一之谷战役后就出现了。后白河法皇不经源赖朝的同意，叙义经为大夫判官，检非违使，而义经也接受了官职。赖朝大为不快——你虽然是我的弟弟，也是我的家臣，你没有经过作主君的同意擅自接受朝廷官职是什么意思？他便解除了义经平氏追讨的指挥权，改派冠者源范赖为主将追讨平家。九月范赖带兵西上，但是他熬过播州室、高砂一带后就陷入了苦战，赖朝不得已，只好再起用义经。有人担心判官不在，京都治安堪忧，不如派副将去即可，然而义经却一口拒绝，并说愿意将生命赌在沙场，即使一死也在所不惜。由此可见义经对赖朝的埋怨。

义经的战术除了坛之浦一役外，全部都是奇袭，在当时看来是山贼跟恶党的战斗法，非正式武士的作战规则。重视名声的武士，作战时一定报出自己姓名。有力武将会高声叫出自己先祖的功绩或是诉说我方的正义，以期骂倒对方。他们在冲锋陷阵之时，每当砍下敌人脑袋或立下战功时，也要马上报出名号，以证明战功属于自己，也可以宣扬家名。这些都是当时武士作战的规则。因此，义经的战法在东国武士眼中当然是不堪入目，而被认为不是名大将。与义经对立最深的就是尾原景时，他是派去监督义经的人。他对义经的批评虽受人责难，但却也是他职责所在。然而，此人心胸狭隘，不惜以向赖朝进谗言陷害义经来满足自我。平氏灭亡后一个月，他写封信给赖朝报告战果，居然把胜利归功于受石清水八幡(神)所助，而非义经之功。后来又在叙述义经过死时写道：

“判官大人把胜利完全当作是自己的功绩，变的傲慢不已，实在让人无法心服。身为您的心腹的我，不知对判官大人做了多少次谏言，却都不被采纳，我实在很担心会被降罪，真期盼能早日回到您身旁。”





当义经奉命把平宗盛带到镰仓时，赖朝的使者却禁止他进入，只把宗盛带走。无奈的义经到了镰仓附近的腰越，写了封信（腰越状）给赖朝却不得回复，拜托赖朝心腹大江广元调停也没有效果。之后义经就招集所有对关东有怨言的人回京都，结果激怒了赖朝，把原本给他的平氏旧领全部收回。

回到京都的义经却意外的被赖朝任命为伊予守，而被命令讨伐源行家。赖朝是个不按理出牌的人，有此举也不奇怪。更何况赖朝早就怀疑身为叔父辈却背叛赖朝的行家有跟义经串通的可能。对于迟迟不动兵的义经，赖朝派了景时之子景季去查探。赖朝对于义经娶了平时忠的女儿之事也很在意。平时忠是清盛夫人的弟弟，在平家亡后本该流放，却因当了义经岳父而免刑。景季回来后报告说义经是因病不能行，然而赖朝却认为是义经装病而派人暗杀，计划失败后，义经、行家两人带着天皇的追讨赖朝圣旨逃出京都，而使京都免于战火之中，对于此举，京都的贵族们都称义经为“义子”。义经在逃亡西国途中发生船难，而和平时忠之女等人失散。在义经身边的只剩静等人，日本著名的和歌语《静之舞》讲的就是这段情节。源义经落难西海，因为随从谏言，决定不带女眷，所以和静在港口暂时分别，才有静陪波相送的情节。义经诀别静后在海上还遇见了平家武将平知盛的亡灵，险些命丧海中，当然这些都是传说。

此时，京都与镰仓之间也开始了政治上的斗争。对于追讨赖朝的圣旨，上皇给予了全是被义经、行家两人逼迫的借口，把责任推的一干二净。对于此举，赖朝反应当然十分激烈，认为自己替上皇对付了那么多朝敌却依旧遭此待遇，甚至大骂上皇为“日本第一天狗”。同时，赖朝也没放过这次机会，彻底削弱了朝廷力量，强化了武家政权的稳固。为了避免上皇独裁，赖朝推举了右大臣九条兼实去担任摄政大臣。



赖朝为了追捕义经而四处追寻，甚至连比睿山之类的寺院都不放过。最后发现义经藏于吉野而前往抓拿时，却只抓到了静，义经等人早已离去。1187年2月，义经逃回奥州重新投奔藤原秀衡。秀衡从对抗源赖朝的战略思想出发，依然接受了义经的要求。10月，秀衡死，义经失去了保护，秀衡之子泰衡为了亲近源赖朝起兵攻打义经，被逼杀得走投无路的他，在衣川的佛堂切腹自杀。

最后的衣川一战异常惨烈，弁庆万箭穿身死而不倒，即著名的立往生传说。与之形成鲜明对比的是常陆坊海尊，在《义经记》后半里面海尊常常跟弁庆一起出现，



但相反于弁庆的忠勇，他是个凡事先溜再说的人。义经和弁庆在战场上玉碎时，他却逃到山中寺庙苟延残喘，甚至有传说他非常长寿，活到了江户初期，一边为了弃义经于不顾而自责不已，一边把义经的故事说的历历在目。

在很多民间传说里，义经并没有死，而是经过北海道逃到了大陆去。室町时代的"御伽草子"御曹司渡岛说义经逃到了虾夷地的千岛，江户时代说他当了当地的大王，明治以后，甚至流传他跑到大陆当了成吉思汗。还有人为义经没有自尽搜集各种证据，其一便是泰衡送给赖朝的义经首级是假的。义经在书上记载死于文治五年四月三十日，但是泰衡的通知书传到赖朝那是五月三十日，而首级是在六月十三日送到。阴历的六月正是盛夏，已腐败的首级如何分辨也是个大问题。这在江户时代的水户光国（水户黄门，德川家一支）所著的"大日本史"中也有提到。

卷の十五　镰仓决战

【胜利条件】：击破源赖朝　　【败北条件】：队长死亡

【作战任务】：击破源赖朝；攻打两侧的敌军处点；击破北条义时；多次成功使用战术；我方阵亡数量最低



游戏的最后一关，难度自不必说，要特别小心前进，因为本关弓箭手数量众多，所以建议副将挑选一名攻击防御较高的角色配合吉次或与一。两侧的敌军骑兵队非常麻烦，尽量使用副将的战术技能与其进行消耗战。击破两侧的敌军处点后，将守在门前的北条义时击破就可以面对游戏的最终Boss源赖朝。附近有很多弓箭手，一定要先行消灭。赖朝的攻击力很强，建议不要硬拼，配合其它战术慢慢打。本关的加血道具非常分散，平时血满的时候就不要打破木箱，将之留到真正需要的时候。必要的时候使用全体突击，赖朝终究不是义经的对手。

源赖朝不但清除了功高盖主的义经，还希望奥州的藤原氏——最后一个有威胁的武士势力也从此消失。于是，源赖朝以泰衡藏匿义经为借口，剿灭了藤原氏。此时，日本再度统一，成了源氏的天下。又过了三年，即1192年，源赖朝开创了日本第一个幕府——镰仓幕府。

武器取得一览

随游戏进程可以得到每名武将的高级武器进行装备。以下是所有武器的入手场所和方法。

武器名称	可装备角色	入手场所
一文字	源义经	初期装备。
蛭卷太刀	佐藤忠信	初期装备。
大雉刀	武藏坊弁庆	初期装备。
小雉刀	凛	初期装备。
[illegible]雉刀	静	初期装备。
短弓	吉次、那须与一	初期装备。
木大盾	佐藤继信	初期装备。
铁根棒	常陆坊海尊	初期装备。
小太刀	伊势义盛	初期装备。
[illegible]太刀	源义经、佐藤忠信	Stage1鞍马の宿，茶屋前面的木箱里。
备前长光雉刀	武藏坊弁庆	Stage2奥州平泉，地图左下建筑物里面的木箱里。
山城宗近雉刀	凛、静	Stage3富士川の合战，击破平维盛。
黑漆太刀	源义经	Stage4鹅朗，击破斋藤实盛。
重藤	吉次、那须与一	Stage5宇治川の合战，地图左下的木箱里。
[illegible]庄大盾	佐藤继信	Stage6义仲追讨，将左边的门破坏后附近的木箱里。
山城吉光雉刀	凛、静	Stage7归京，获得军神的评价。
童子切	源义经、佐藤忠信	Stage8一ノ谷前哨战，从本阵出发左边小路里面房屋附近的木箱里，地图中央的位置。
翔鸦强弓	吉次、那须与一	Stage8一ノ谷前哨战，获得军神的评价。
螳螂	伊势义盛	Stage9一ノ谷の合战，获得斗将的评价。
骨喰藤四郎	武藏坊弁庆	Stage10屋岛の合战，平景清所在处左上方突出位置的木箱里。
御灵	静	Stage10屋岛の合战，获得军神的评价。
三日月	凛	Stage11坛ノ浦の合战，获得斗将的评价。
逆鳞	伊势义盛	Stage11坛ノ浦の合战，平知盛船头的木箱里。
髭切	源义经	Stage11坛ノ浦の合战，获得军神的评价。
狮子王丸	佐藤忠信	Stage12刺客，获得军神的评价。
黄金庄大盾	佐藤继信	Stage12刺客，获得斗将的评价。
鬼丸	武藏坊弁庆	Stage13吉野，获得军神的评价。
鬣爪庄大弓	吉次	Stage13吉野，获得智将的评价。
铁锁棍	常陆坊海尊	Stage13吉野，毁坏海尊最近的门，后面的木箱里。
白凤庄大弓	那须与一	Stage14衣川，无法不能通过的桥附近的木箱里。
金刚棍	常陆坊海尊	Stage14衣川，获得军神的评价。
小乌丸	源义经	Hard难度限定，Stage14衣川，地图右下角的木箱里。

隐藏服装取得一览

满足某些特定条件后就可以选用武将的特殊服装。以下是取得所有隐藏服装的条件。

服装名称	取得条件	选择方法
血涂られた鬼神 义经	达到千人斩	出击武将时选择源义经后按L2＋R2＋○决定
牛若丸	全部15关完成	出击武将时选择源义经后按L1+L2＋R1＋R2＋○决定
假马の牛若丸	全部15关获得军神评价	出击武将时选择源义经后按L2＋R2＋○决定
红の装束 凛	14关衣川之战后通关	出击武将时选择凛后按L2＋R2＋○决定
五条大桥の思信 武藏坊弁庆	取得武藏坊弁庆所有的8种武器	出击武将时选择武藏坊弁庆后按L2＋R2＋○决定
荒御女 静	用静作队长完成一ノ谷前哨战	出击武将时选择静后按L2＋R2＋○决定
大富豪 吉次	加入兵士100人	出击武将时选择吉次后按L2＋R2＋○决定
忍び装束 义盛	取得伊势义盛全部11种技能道具（见其它）	出击武将时选择伊势义盛后按L2＋R2＋○决定
荒武者 与一	用那须与一作队长完成屋岛の合战	出击武将时选择那须与一后按L2＋R2＋○决定
腹甲 忠信	用佐藤忠信作队长完成吉野	出击武将时选择佐藤忠信后按L2＋R2＋○决定
极乐 继信	屋岛の合战中佐藤继信作为副将败北	出击武将时选择佐藤继信后按L2＋R2＋○决定
不老不死 海尊	常陆坊海尊败北10次	出击武将时选择常陆坊海尊后按L2＋R2＋○决定

其它

●1、游戏正常流程是14关，但是如果在第14关衣川中击破出现在右下角的尾原景时并成功防守，就会进入第15关镰仓决战。请注意尾原景时是在藤原泰衡被击破后出现。

●2、源义经初期只能带领两名护卫兵士，在通关后可以四人全部开放。

●3、伊势义盛的所有技能道具共11种，分别是：弹岩、烟幕、百草、撒菱、隐蓑、先胜心得、轻doc心得、明镜心得、凝集心得、悬命心得、气锐心得，全部取得后就可以开启伊势义盛的隐藏服装。

●4、在第13关吉野后会离开队伍，只要成功完成第15关镰仓决战就会重新归队。根据史实，静的离去是因为当时源义经功高震主遭到兄长赖朝追杀，所以义经一行人前往北方寻求奥州守护将军藤原秀衡的保护。而静当时身怀六甲，行动不便，义经考虑到赖朝应该不会加害一个女人，就将她留在了吉野的民家中。由于静的厨艺不错，做出来的牛肉盖饭更是一绝，民家主人学会了静的手艺，于是吉野家的牛肉饭便相传至今，此乃后话。

●5、完成全部关卡且没有兵士阵亡，就会得到奖励的图片。此外，在某些关卡中会有兔子出现，将所有的兔子杀死后，画集中就会多出一张新的图片"桃源"，可爱的凛抱着可爱的小兔子……　□文/COCATRICE　责编/CLOUD



PS2	本刊译名：至情至心2			
	AQUAPULUS	2004.12.28	6800日元	——
恋爱冒险	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

虽然现在的恋爱AVG已呈泛滥之势，但《心跳回忆》和《TO HEART》系列始终能独树一帜，前者作为开山鼻祖坐拥“祖上积产”，而后者则是以出色的剧情被称为了恋爱AVG中剧本最优秀的作品。从PS时代到PS2时代，《TO HEART》系列也发售了自己的第二作，除了一个个性格各异的个性女孩外，剧情依然是《TO HEART2》的一大看点。——柔和的画面，让人怀念的纯真故事，难怪这款《TO HEART》系列会被人译为《至情至心》。

另外，此次的《TO HEART2》可谓“倾巢出动”，分为3个版本发售，普通版、含有全部33首游戏音乐的初回限定版和包含PS版《TO HEART》以及资料设定集的特别版本。看来KONAMI真是要榨干FANS们的钱包。

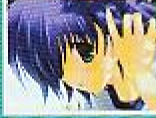
登场美眉一览

柚原このみ　CV：落合祐里香



比主角低1年级的小MM，还是一副小娃娃的样子，运动、学习全部OK，唯一的缺点就是无法早起，上学总会迟到片刻。

十波由佳　CV：生天目由美

主角的同级生，在邻班，小牧爱佳的好朋友，个性非常好强，因为偶然的原因和主角成了“仇敌”，擅长自行车。

笹森花梨　CV：中原沙树



和主角同年级的同学，好奇心旺盛，对自己感兴趣的事一定会刨根问底，是个先行动后思考的行动派。

姫百合珊瑚　CV：石家さより



姫百合稀镝的双胞胎姐姐，比主角低1个年级，性格容易紧张，不过头脑非常好使，特别擅长计算机。

姫百合留璃　CV：吉原小南美



姫百合姐妹中的妹妹，是个爱哭鬼，学习一塌糊涂，家务全部OK。

向坂环　CV：伊藤静



比主角大一年级，成熟而冷静的大姐姐型，似乎是家族非常兴旺。

ルーシーマリアミソラ　CV：——



我行我素的神秘女孩子，说话做事全都神出鬼没出人预料，特长是和动物会话。

小牧爱佳　CV：力丸乃りこ



主角的同班同学，年级的副委员长，喜欢考虑很多事，经常和文艺委员出入图书室

其它人物

向坂雄二：向坂环的弟弟，比主角年幼的“情敌”
柚原春夏：柚原このみ的母亲，温柔的女性
山田和吉岗：都柚原このみ的中学同学兼好朋友

游戏特色介绍

●继承前作的风格，游戏按时间流程进行，《TO HEART2》要求主角在3月至5月的三个月内让目标MM对自己产生好感并触发告白剧情。

●游戏主要以分支选择来推动剧情发展，一是地点选择，除特殊的日子外，放学后主角可以选择去不同地点和不同的美眉相遇，相遇者的不同影响剧情的分支。二是对话选择，同样的剧情中，根据不同美眉的性格有选择地做出不同回答，以改变女性角色的“好感度”。

●游戏包含了部分隐藏剧情，触发特定的事件、好感度达到一定值、指定人物通关等都是触发隐藏剧情的方式。

●游戏中有数量不少的MINI游戏。

●游戏中会有主角的“情敌”出现，如不慎“一失足成千古恨”，那么结局有可能是目标MM和情敌“圆满”。

美眉追求完全手册

注意：本《完全手册》按时间流程进行，详列美眉行踪之完全清单，为节约大家时间起见，全部略去可去可不去的地点和可有可无的事件，凡注明“地图移动”皆为事件触发的必须场所，“发生剧情”则为关键对话（每个剧情事件截取最后一句提问）。“分支选择”则是提升好感度，引发下一步剧情的必要选择。依计行事，即可将所有MM一网打尽。（怎么觉得在干坏事）。

柚原このみ篇






日期	内容
3月1日（月曜日）	地图移动：校门前
3月2日（火曜日）	地图移动：校门前（也可前往游乐园）
3月4日（木曜日）	地图移动：商店街 发生剧情：このみ会询问“我还是小孩子吗……？” 分支选择：俺达みたい （我想是这样）
3月5日（金曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：打棒球事件 分支选择：三次分支均选择不挥棒。
3月6日（土曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：慌慌地与自己卷子上的答案比较，那个样子，被雄二从背后看得一清二楚自己却没有注意…… 分支选择：何も言わない（什么都不说）。
3月8日（月曜日）	地图移动：坂道 发生剧情：遇见このみ。 分支选择 一绪に谢ってやるから（一起道谢好了）。
3月9日（火曜日）	地图：自宅
3月10日（水曜日）	地图：自宅
3月11日（木曜日）	地图移动：校门前 发生剧情：このみ询问“……不行？” 分支选择：“いいよ”回答。
3月12日（金曜日）	地图移动：中学校 发生剧情：“只是哭泣是不行的……决定了……” Check point：好感度较低的场合不发生此剧情。
3月13日（土曜日）	地图移动：自宅





3月14日（日曜日）	发生剧情：充满回忆的天棚房间
3月15日（月曜日）	地图移动：自宅
3月16日（火曜日）	地图移动：校门前 发生剧情："试着想象一下，女孩一样的このみ……" 分支选择：パーティーなどの华やかな场面を想像してみる（试着想象一样PARTY那样华丽的场面吧。）
3月17日（水曜日）	地图移动：自宅
3月18日（木曜日）	地图移动：商店街 发生剧情：购买沐浴露事件 分支选择：しょうぶ汤とか、ああいった自然にあるモノ（菖蒲汤的，自然的东西最好拉）。
3月19日（金曜日）	发生剧情："可是……好不容易一起……如果睡了，今天就结束了……啊……" 分支选择：また今度と约束（这次再约定吧。）
3月21日（日曜日）	发生剧情："对了，タカ，黑色，粉红色，水色当中，你最喜欢什么颜色呢？" 分支选择：ピンクだろう（粉红色）
3月22日（月曜日）	地图移动：自宅
3月23日（火曜日）	地图移动：校门前
4月9日（金曜日）	地图移动：下驮箱 发生剧情："不管怎么也好，但我想不能那么回答……" 分支选择：ちっちゃい
4月10日（土曜日）	地图移动：1楼廊下
4月12日（月曜日）	地图移动：下驮箱 发生剧情：拜托タマ姐姐 分支选择：このみに頼む（このみ就拜托了）。
4月13日（火曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："为这时候准备的书啊，那么……今天晚上读哪个呢？" 分支选择：料理の本（料理的书）
4月14日（水曜日）	地图移动：下驮箱 发生剧情："躲在台阶背面做什么？" 轻声地回答。 发生剧情："那样啊，我能借一下吗？" 分支选择：このみに渡す（给このみ）。
4月15日（木曜日）	地图移动：校庭 发生剧情：忍耐不下去了，坐不住的このみ拉拉我的衣角，那样啊…… 分支选择：このみにも抚でさせてみる（摸摸このみ）
4月16日（金曜日）	地图移动：1楼廊下 发生剧情："眼前的花梨，和离去的女孩子的背影交替地出现在我的眼前……" 分支选择：短い发の女の子が好き（短头发的女孩子比较让人喜欢。）
4月17日（土曜日）	地图移动：校门前 发生剧情："不好不好，弄错了，既成那样，コックリ先生……" 分支选择：どちらとも言えない（别这么说）
4月19日（月曜日）	地图移动：自宅
4月20日（火曜日）	地图移动：2楼廊下
4月21日（水曜日）	地图移动：校门前
4月22日（木曜日）	地图移动：校门前
4月23日（金曜日）	地图移动：校门前
4月26日（月曜日）	发生剧情："那样，如果觉得难的话……" 分支选择：じゃあ、今度一绪に练习してみるか？（这样，这次一起练习看看好吗？）
4月27日（火曜日）	发生剧情：このみを……女の子として？(你把このみ……看成是一个女孩子吗？——好可爱的MM哟) 分支选择：女の子として意识できる(已经有作为女孩子的意识啦。)——真结局 分支选择：このみは幼なじみ（このみ还小嘛）——普通结局

向坂环篇

3月1日（月曜日）	地图移动：校门前
3月2日（火曜日）	地图移动：校门前
3月3日（水曜日）	地图移动：3楼教室
3月5日（金曜日）	地图移动：商店街 发生剧情：发生打棒球事件 分支选择：三次皆选择不挥棒
3月6日（土曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：慌慌地与自己卷子上的答案比较，那个样子，被雄二从背后看得一清二楚自己却没有注意…… 分支选择：何も言わない（什么都不说）。
3月8日（月曜日）	地图移动：坂道 发生剧情：遇见向坂环 分支选择：大人しく怒られること
3月9日（火曜日）	地图移动：自宅
3月10日（水曜日）	地图移动：自宅
3月11日（木曜日）	地图移动：校门前 发生剧情：向坂环询问"不行吗……？" 分支选择：用事がなければ(如果没事的话当然没问题了。)
3月12日（金曜日）	地图移动：中学校
3月13日（土曜日）	地图移动：3楼教室
3月15日（月曜日）	地图移动：自宅
3月16日（火曜日）	地图移动：校门前 发生剧情："想象一下このみ女孩子的样子…… 分支选择：想象できない（想象不出来）
3月17日（水曜日）	地图移动：自宅
3月18日（木曜日）	地图移动：商店街 发生剧情：买沐浴露事件 分支选择：しょうぶ汤とか、ああいった自然にあるモノ（菖蒲汤的，自然的东西最好了）。
3月19日（金曜日）	发生剧情："可是……好不容易一起……如果睡了，今天就结束了……啊……" 分支选择：また今度と约束（这次再约定吧。）
3月21日（日曜日）	发生事件："对了，タカ，黑色，粉红色，水色当中，你最喜欢什么颜色呢？" 分支选择：黑かな？（黑色怎样？）
3月22日（月曜日）	地图移动：坂道 发生剧情："比你大、同年、比你小，如果从这3种类型来选择的话，你会选择哪个呢？ 分支选择：年上 发生剧情："如果要买机器人的话，你会把挑选的重点放在基本生活的衣，食，住，擅长哪个方面的机体呢？" 分支选择：料理が得意な机体（当然是擅长料理的机体。）
3月23日（火曜日）	地图移动：公园 发生剧情："不用多想，选吧" 分支选择：もちろん两方する（当然选两方了）
4月9日（金曜日）	地图移动：下驮箱 发生剧情：不管怎么也好，但我想不能那么回答…… 分支选择：おっきい
4月10日（土曜日）	地图移动：自宅
4月12日（月曜日）	地图移动：校门前 发生剧情："怎样，选那边？" 分支选择：タマ姐に頼む（タマ姐姐拜托了）
4月13日（火曜日）	地图移动：2阶廊下 发生剧情："为这时候准备的书啊，那么……今天晚上读哪个呢？" 分支选择：料理の本（料理的书）
4月14日（水曜日）	地图移动：鞋柜 发生剧情："躲在台阶背面做什么？" 轻声地回答。 发生剧情："那样啊，我能借一下吗？" 分支选择：タマ姐に渡す（给タマ姐姐） 发生剧情："怎么办，给雄二抄的话……那也简单。" 分支选择：あきらめて寝よう（安稳地睡吧）。
4月15日（木曜日）	地图移动：3楼廊下 发生剧情："嗯……是这样啊……" 分支选择：优しい曲（优美的曲子）
4月16日（金曜日）	地图移动：1楼廊下 发生剧情："眼前的花梨，和离去的女孩子的背影交替地出现在我的眼前……" 分支选择：长い发の女の子が好き（长头发的女孩子比较让人喜欢。）
4月19日（月曜日）	地图移动：校门前 发生剧情："虽然不明白，不过タマ姐姐，从过去就对喜欢的孩子很温柔。"

4月19日（月曜日）	分支选择：だからみんなに好かれるんだろうな（所以才被大家喜欢吧。）
4月20日（火曜日）	地图移动：自宅
4月21日（水曜日）	地图移动：校门前 发生剧情："女人也可能会介意年龄和体重，所以不可以轻易去提起。" 分支选择：大丈夫だよ。ちょっとくらい重くても（不要紧哦，稍微重一点也没关系。）
4月23日（金曜日）	地图移动：自宅
4月24日（土曜日）	地图移动：自宅
4月28日（水曜日）	地图移动：2楼教室
4月30日（金曜日）	告白剧情，傲气的向坂环终于会对主角说出"大好きよ，タカ坊……愛してる"时间。

姬百合珊瑚＆留璃篇

3月1日（月曜日）	地图移动：校门前
3月2日（火曜日）	地图移动：校门前（也可前往游乐园）
3月4日（木曜日）	地图移动：商店街
3月5日（金曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：打棒球事件 分支选择：选择"外角低め"
3月6日（土曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：考试事件，雄二作弊 分支选择：雄二を止める（制止雄二）
3月8日（月曜日）	地图移动：自宅
3月9日（火曜日）	地图移动：自宅
3月10日（水曜日）	地图移动：自宅
3月11日（木曜日）	地图移动：校门前 发生剧情：このみ询问"……不行？" 分支选择：用事がなければ（啊，可是我还有事。）
3月12日（金曜日）	地图移动：中学校
3月13日（土曜日）	地图移动：3楼教室
3月15日（月曜日）	地图移动：自宅
3月16日（火曜日）	地图移动：自宅
3月17日（水曜日）	地图移动：自宅
3月18日（木曜日）	地图移动：自宅
3月19日（金曜日）	发生剧情："可是……好不容易一起……如果睡了，今天就结束了……嗯……" 分支选择：话しをする
3月21日（日曜日）	发生剧情："对了，タカ，黑色，粉红色，水色当中，你最喜欢什么颜色呢？" 分支选择：水色がいい（水色最好了。）
3月22日（月曜日）	地图移动：自宅
3月23日（火曜日）	地图移动：自宅
4月9日（金曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："要显出底力的话，从现在开始也不晚，我明白了，タカ前辈。" 分支选择：前向きに考えてみる（试着向前思考看看）。
4月10日（土曜日）	地图移动：自宅
4月13日（火曜日）	发生剧情："为这时候准备的书啊，那么……今天晚上读哪个呢？" 分支选择：科学の本（科学的书）
4月14日（水曜日）	地图移动：视听觉室 发生剧情：图书室啊……另外也没有别的事，就这样，想想珊瑚的问题吧。 分支选择：图书室まで付き合ってやろう。（到图书室交往）
4月15日（木曜日）	地图移动：2楼教室 发生剧情：遇见珊瑚和留两姐妹，留又在调皮了。 分支选择：留ちゃんのいたずらをやめさせよう（制止留的恶作剧。）
4月17日（土曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：要真的把珊瑚姐妹介绍给雄二认识吗？ 分支选择：わかったよ（知道拉）
4月18日（日曜日）	发生剧情："那样啊，去哪里好呢，要留也要去的地方，我想的话……" 分支选择：游乐园
4月19日（月曜日）	地图移动：校门前
4月20日（火曜日）	地图移动：视听觉室 发生剧情："不是应该是这样啊，不过，钥匙这么大敞大开放着，稍微等一会看看好吧？" 分支选择：待ってみよう（等等看吧）。
4月21日（水曜日）	地图移动：坂道 发生剧情："那个时候的珊瑚，留的反应好可怕，这里……"。 分支选择：しかたない。お言叶に甘えよう。（没办法，承领您的话。）
4月23日（金曜日）	发生剧情：午休的时候，好像也在运动场做运动……不过，最好去看看情况，去看吗？ 分支选择：见に行く（去看看）
4月24日（土曜日）	地图移动：自宅
4月25日（日曜日）	发生剧情：为了留吗？这该怎么办呢…… 分支选择：わかった。行くよ（明白了，去吧）
4月27日（火曜日）	发生剧情：留询问"要一起回去吗？" 分支选择：一绪に归る（一起回去）
4月28日（水曜日）	发生剧情：课程结束了，扫除也完了，然后，今天做什么呢…… 分支选择：コンピューター室に行く（去计算机室吧）。
4月30日（金曜日）	发生剧情：珊瑚姐妹都是学校学食组的，这个时间的话，想去学食组看看吗。 分支选择：学食に行ってみる（去学食组看看）。 发生剧情：那个也开心地结束了，很明显地晚饭要上她们家………。 分支选择：いいのかな？（这样好吗）
5月1日（土曜日）	发生剧情：事情很快就被知道了，那样的事啊……这样的话…… 分支选择：一绪にお昼を食べる（一起吃午饭吧）
5月2日（日曜日）	琉璃的告白剧情

笹森 花梨 篇

3月1日（月曜日）	地图移动：校门前
3月2日（火曜日）	地图移动：校门前（也可前往游乐园）
3月4日（木曜日）	地图移动：3楼教室
3月5日（金曜日）	地图移动：商店街 发生剧情：打棒球事件 分支选择：外角低め
3月6日（土曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：考试事件，雄二慌慌地与自己卷子上的答案比较，那个样子，从雄二的背后可以看得一清二楚，他自己却没有注意。 分支选择：何も言わない（什么都不说）
3月8日（月曜日）	地图移动：自宅
3月9日（火曜日）	地图移动：自宅
3月10日（水曜日）	地图移动：自宅
3月11日（木曜日）	地图移动：校门前 发生剧情：このみ询问"……不行？" 分支选择：用事がなければ（啊，可是我还有事。）
3月12日（金曜日）	地图移动：中学校
3月13日（土曜日）	地图移动：3阶教室
3月15日（月曜日）	地图移动：自宅
3月16日（火曜日）	地图移动：自宅
3月17日（水曜日）	地图移动：自宅
3月18日（木曜日）	地图移动：自宅
3月19日（金曜日）	发生剧情："可是……好不容易一起……如果睡了，今天就结束了……啊……" 分支选择：话しをする
3月21日（日曜日）	发生剧情："对了，タカ，黑色，粉红色，水色当中，你最喜欢什么颜色呢？" 分支选择：水色がいい（水色最好了。）
3月22日（月曜日）	地图移动：自宅
3月23日（火曜日）	地图移动：自宅
4月9日（金曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：要显出底力的话，从现在开始也不晚，我明白了，タカ前辈 分支选择：タマ姐は相変わらずだ。（タマ姐姐们旧是这样呢。）

4月10日（土曜日）	地图移动：自宅
4月12日（月曜日）	地图移动：2楼教室 发生剧情：拜托タマ姐姐 分支选择：このみに頼む（このみ就拜托了）。
4月13日（火曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："为这时候准备的书啊，那么……今天晚上读哪个呢？" 分支选择：相对性理论の本 （相对性理论的书）
4月14日（水曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："躲在台阶背面什么做？" 轻声地回答。
4月16日（金曜日）	地图移动：2楼教室 发生剧情："眼前的花梨，和离去的女孩子的背影交替地出现在我的眼前……" 分支选择：而森……みたいな发の女の子が好き（而森……喜欢这样头发的女孩子）
4月17日（土曜日）	地图移动：体育馆 发生剧情：对木梨的我的期待，好像已经提高到……到坚信不疑的地步了，不过，我…… 分支选择：大人として话を合わせてみる（试着像大人一样说些话吧。）
4月18日（月曜日）	地图移动：体育馆 发生剧情："当然，是在做东西……我……" 分支选择：牧子ちゃん 发生剧情：那里可以看到正凝视着夜空的花梨…… 分支选择：そりゃあ，顶上だろ （啊，在顶上）
4月20日（火曜日）	地图移动：体育馆 发生剧情：摆放得相当混乱啊，没办法，要在购买部买个面包吗？就摆在前面的面包…… 分支选择：ミックスサンド（混合沙拉） 发生剧情："到底回答什么呢，别离开吧，我……" 分支选择：花梨ちゃん 发生剧情："首先，试着找找花梨喜欢的那种书"。 分支选择：谜のオーパーツを追え（追赶谜之零件） 发生剧情：许多书从眼前晃过…… 分支选择：ミステリーゾーン探检（神秘地域探险） 发生剧情：我的脸上浮现起笑容，把书拿起来 分支选择：UFOと宇宙人
4月21日（水曜日）	地图移动：商店街 发生剧情："我去了购买部，果真……" 分支选择：ミックスサンド（混合沙拉）
4月22日（木曜日）	地图移动：3楼廊下 发生剧情："露出露角的水果色拉……我" 分支选择：フルーツサンドを夺い取る（夺过水果沙拉）
4月23日（金曜日）	地图移动：体育馆 发生剧情："花梨就那样说完了，然后垂下头，看着那样的花梨，我……" 分支选择：なぐさめる（安慰花梨） 分支选择：もうついていけない！（已经够了！） Check point：此选项4月以后进入花梨和雄二的结局。
4月24日（土曜日）	地图移动：自宅
4月26日（月曜日）	发生剧情："像雄二说的那样，说不定和花梨并没有什么关系，我……" 分支选择：花梨を信じる（相信花梨）——TrueEnd 分支选择：花梨を信じない（不相信花梨）——此选项4月以后进入花梨和雄二的结局。

草壁 优季篇

3月1日（月曜日）	地图移动：校门前
3月2日（火曜日）	地图移动：校门前 发生剧情：そんなスリルを味わいたいなら……（如果想体验那种惊险……）。 分支选择：家に归って……（回家）
3月4日（木曜日）	地图移动：3阶教室
3月5日（金曜日）	地图移动：商店街 发生剧情：打棒球事件 分支选择：外角低め
3月6日（土曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：考试事件，雄二作弊 分支选择：雄二を止める （制止雄二）
3月8日（月曜日）	地图移动：自宅
3月9日（火曜日）	地图移动：自宅
3月10日（水曜日）	地图移动：自宅
3月15日（月曜日）	地图移动：自宅
3月16日（火曜日）	地图移动：自宅
3月17日（水曜日）	地图移动：自宅
3月18日（木曜日）	地图移动：自宅
3月19日（金曜日）	发生剧情："可是……好不容易一起……如果睡了，今天就结束了……啊……" 分支选择：话しをする
3月21日（日曜日）	发生剧情："对了，タカ，黑色，粉红色，水色当中，你最喜欢什么颜色呢？" 分支选择：ピンクだろう（粉红色）
3月22日（月曜日）	地图移动：自宅
3月23日（火曜日）	地图移动：自宅
4月9日（金曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：要显出底力的话，从现在开始也不晚，我明白了，タカ前辈 分支选择：タマ姐は相変わらずだ。（タマ姐姐还是那样呢）
4月10日（土曜日）	地图移动：自宅
4月12日（月曜日）	地图移动：2楼教室 发生剧情：拜托タマ姐姐 分支选择：このみに頼む（このみ就拜托了）。
4月13日（火曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："为这时候准备的书啊，那么……今天晚上读哪个呢？" 分支选择：物理の本 （物理的书）
4月14日（水曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："躲在台阶背面做什么？" 轻声地回答。 发生剧情：给雄二抄的话，那也简单…… 分支选择：学校にレポートを取りに行く（到学校去拿报告） check point：2人CLEAR后才出现，不满足条件的情况下不进入下面分支 发生剧情："那……现在怎么做呢" 分支选择：行ってみる （去看看）
4月15日（木曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："取了报告后……做了热的红茶……介意吗？" 分支选择：出かけてみる（试试看）
4月16日（金曜日）	地图移动：自宅 发生剧情："眼前的花梨，和离去的女孩子的背影交替地出现在我的眼前……" 分支选择：长い发の女の子が好き（长头发的女孩子比较让人喜欢。） 发生剧情：草壁……要是突然消失了，那会怎样呢？ 分支选择：出かけてみる 发生剧情：确实，听起来触摸一下也好…… 分支选择：手を触ってみる
4月17日（土曜日）	地图移动：自宅
4月19日（月曜日）	地图移动：2阶教室 发生剧情：そんなにこだわるような事ではないんだと思うけど……。俺は……。 分支选择：ミルクを先に入れるかな
4月20日（火曜日）	地图移动：自宅
4月21日（水曜日）	地图移动：自宅 发生剧情：到夜晚之后就下起了雨，一会儿强一会儿弱的，但看起来一定还会继续下 分支选择：学校のことを考える（想想学校的事） 发生剧情：光顾着看似乎很高兴的草壁说话，所以对于质问就有点没太专心听，我…… 分支选择：乐しくなってきた?と答える
4月22日（木曜日）	地图移动：停车场
5月7日（金曜日）	告白剧情
3月1日（月曜日）	地图移动：校门前

小牧 爱佳篇

日期	内容
3月2日（火曜日）	地图移动：校门前 发生剧情：そんなスリルを味わいたいなら……。 分支选择： 遊園地にでも行って
3月4日（木曜日）	地图移动：3阶教室
3月5日（金曜日）	地图移动：下驮箱 发生剧情：打棒球事件 分支选择：第一次选“内角高め”，第二次选“内角低め”
3月6日（土曜日）	地图移动：1楼廊下 发生剧情：考试事件，雄二作弊 分支选择： 何も言わない
3月8日（月曜日）	地图移动：书库 发生剧情：但是，小牧本人也有误会，不过，我对于来了帮手也在一瞬间感到高兴耶。 分支选择： 后を追う（追赶上去）
3月9日（火曜日）	地图移动：书库
3月10日（水曜日）	地图移动：书库
3月11日（木曜日）	地图移动：1楼廊下(爱佳)
3月12日（金曜日）	地图移动：书库
3月13日（土曜日）	地图移动：3阶教室
3月15日（月曜日）	地图移动：1阶廊下
3月16日（火曜日）	地图移动：1阶廊下
3月17日（水曜日）	地图移动：1阶廊下
3月18日（木曜日）	地图移动：2阶廊下
3月19日（金曜日）	发生剧情： “可是……好不容易一起……如果睡了，今天就结束了……啊……” 分支选择： 话しをする
3月21日（日曜日）	发生剧情： “对了，タカ前辈，黑色，粉红色，水色当中，你最喜欢什么颜色呢？” 分支选择： ピンクだろう（粉红色）
3月22日（月曜日）	地图移动：图书室
3月23日（火曜日）	地图移动：校门前
4月9日（金曜日）	发生剧情：可是，像我就这样尾随者一般也不会被理解…… 分支选择： とぼけてみる
4月10日（土曜日）	地图移动：2阶廊下
4月12日（月曜日）	地图移动：1楼廊下 发生剧情： “怎样，选那边？” 分支选择：タマ姐に頼む（このみ就拜托了）
4月13日（火曜日）	地图移动：校门前 发生剧情： “为这时候准备的书籍，那么……今天晚上读哪个呢？” 分支选择：料理の本（料理的书）
4月14日（水曜日）	地图移动：书库 发生剧情： “躲在台阶背面做什么？” 轻声地回答。 发生剧情：话是这么说，不过这么好的事…… 分支选择： 引き受ける 发生剧情： “怎么办，给雄二秒的话……那也简单。” 分支选择： あきらめて寝よう（安稳地睡吧）。
4月15日（木曜日）	地图移动：书库
4月16日（金曜日）	地图移动：书库 发生剧情： “眼前的花梨，和离去的女孩子的背影交替地出现在我的眼前……” 分支选择： 短い发の女の子が好き（短头发的女孩子比较让人喜欢。）
4月17日（土曜日）	地图移动：书库
4月19日（月曜日）	地图移动：书库
4月20日（火曜日）	地图移动：书库
4月21日（水曜日）	地图移动：书库
4月22日（木曜日）	地图移动：书库
4月23日（金曜日）	地图移动：书库
4月24日（土曜日）	地图移动：自宅
4月26日（月曜日）	地图移动：2阶教室
4月27日（火曜日）	地图移动：自宅
4月28日（水曜日）	地图移动：书库
5月1日（土曜日）	发生剧情：爱佳的生日
5月15日（土曜日）	告白剧情

ルーシーマリアミソラ篇

日期	内容
3月1日（月曜日）	地图移动：校门前
3月2日（火曜日）	地图移动：校门前
	发生剧情： 如果想体验那种惊险的话…… 分支选择 家に归って……（回家吧）
3月4日（木曜日）	地图移动：3楼教室
3月5日（金曜日）	地图移动：公园 发生剧情：打棒球事件 分支选择 外角低め Check point：1人CLEAR后出现，最初游戏阶段不出现此分支
3月6日（土曜日）	发生剧情：“这是怎么回事呢，最好今天也去打探一下好吧？” 分支选择 しかたがないな（真没办法） 发生剧情： “虽然就这么放着也成……” 分支选择 なんとかしないと！（想办法不做！） 发生剧情： “不、不好，不能说是宇宙人，但这个时候，要怎么回答才好呢？” 分支选择 外国人の友达です！（是外国人的朋友！）
3月8日（月曜日）	发生剧情：某人没什么预兆就开始乱发飙的情况虽然不多，但放着不管也是个问题。怎么办呢…… 分支选择 べつにいいよ（随它好了）
3月9日（火曜日）	发生剧情：“确实，我自己，说不在意那个的正体的话是个大大的谎言。” 分支选择 确かめてみるか（试着确认一下吗） 发生剧情： “怎么办，如果照正道追的话又要绕很远，而且，往哪里去也不知道。” 分支选择 いや、意地でも正体を暴いてみせる。（不，一定要把原形暴露出来看看）
3月10日（水曜日）	发生剧情：果然，るーこ真的藏起来了吗？ 分支选择 でも、るーこを心配する（但是，担心るーこ啊）
3月11日（木曜日）	地图移动：3阶教室 发生剧情： “还是个反复无常的姑娘。如果没有其它事的话，想想一起回去的事……” 分支选择 べつにいいよ（随它好了）
3月12日（金曜日）	地图移动：自宅
3月13日（土曜日）	地图移动：3楼教室
3月15日（月曜日）	地图移动：3楼教室
3月19日（金曜日）	发生剧情： “可是……好不容易一起……如果睡了，今天就结束了……啊……” 分支选择： また今度と约束 （这次再约定吧。）
3月21日（日曜日）	发生剧情： “对了，タカ。黑色，粉红色，水色当中，你最喜欢什么颜色呢？” 分支选择：ピンクだろう（粉红色）
3月22日（月曜日）	地图移动：自宅
3月23日（火曜日）	地图移动：自宅
3月25日（木曜日）	发生剧情：最好去看一次好吗？ 分支选择 见に行く （去看看）
4月1日（木曜日）	发生剧情 “我的选择？我的选择从一开始就决定了，我的选择是……” 分支选择 悪いるーこのおしりをペンペンだ！
4月8日（木曜日）	发生剧情： “那么今天该怎么办呢，如果，るーこ今天没来学校……” 分支选择 样子を见とくか（去看看情况）
4月10日（土曜日）	发生剧情： “所以，总觉得事情有特别的情况，不过，到底是怎么样呢？” 分支选择 诱いにのろう
4月11日（日曜日）	发生剧情： “怎么做，我应该相信るーこ吗？不，以前的事情可不能忘记不是吗” 分支选择：これって、4回目じゃないのか？（这个，不已经是第4次了吗）
4月15日（木曜日）	发生剧情：花梨的话我不敢说有什么保证，不过现在自己是想要有个依靠的时候，要不要和她在一起呢？ 分支选择：わかった。协力するよ。（明白了，一起努力吧）——真结局 分支选择 いや、あくまでひとりでやってみる（不，还是彻底一个人来做吧）——普通结局
4月26日（月曜日）	告白剧情

□文/转生之炎 责编/CLOUD



本作是一款FF和DQ味道很浓重的大富翁类游戏，两大系列知名角色相聚在知名场景中，在知名的BGM的衬托下一起演绎着这条"富有街"的故事。尽管本作是款休闲类游戏，但是AI可不低哦，仍然具备着很高的挑战性。

PS2	本刊译名：DQ&FF・in富有街 特别版			
角色扮演	SQUARE-ENIX	2004.12.22	7140日元	700KB
	DVD-ROM	日版	1~4人	全年龄



游戏系统的研究

扔骰子得到的所有点数都是在游戏开始时就已经确定下来的，就算SL（本作中的新记录可以读取无数次，因此可以SL）也不会改变。假设某3次扔骰子得到的点数依次为1、2、3，先轮到A角色点动，他无论怎么扔骰子，得到的点数必定是1；然后立即结束回合轮到B角色行动，B得到的点数必定是2，依次类推……就是当A角色行动时，得到了点数是1，他刚好移动到增加一次扔骰子机会的位置（比如是增加扔骰子次数的ダイスマス，或者是抽到了类似的机会卡、使用了相应的スフィア等），那么得到的点数就是2，轮到B角色行动时，他得到的点数就只好是3了……这种设定在大富翁类的游戏中还是非常少见的，这样就不能通过SL来选择点数随意抢占心仪的店了。（注：这里的A、B角色包含了所有能在地图上自由移动的角色，包括那些被召唤出来的角色）

就算这样，游戏中还是有着非常多的变化，因为无论在哪个地图中，都有很多岔路口，无论是哪个角色走向的岔路口有变化，都会造成差别。我们可以通过走向A分支发展成一种结果，而选择B分支或者是A分支中的A1分支，B分支中的B1分支等等，都能得到截然不同的结果。另外我们也可以通过SL来强制改变扔骰子得到的点数的次序。这就要用到上述的增加一次扔骰子机会的方法了。一般情况下，通过SL来走不同的分支吧。

综上所述，Ring认为各位玩家在存档时选择的地点很重要，能立刻选择不同分支的地点比较合适：刚到岔路口，或者是刚到银行，要么是瞬间移动后（可以选择方向）……

机会卡（チャンスカード）的排列也是固定的。先存档，然后继续游戏，记下强力机会卡的位置，等到下次再继续时可以抢先把其抽走为己所用。

最后说说AI的行动方式：当AI可以选择分支时选择的路线是无主店（高价的无主店其实更先）优先，其次是自己的店，再次则是无过路费的位置（比如花色卡的位置、宿屋等等），要是都找不到这些，那就走更低过路费的店。只有一种情况是例外，当它们收集齐了四个花色卡后，会走最短的路线赶回银行，要是该路线的过路费实在是太高的话，那他们还是愿意绕道从过路费更低廉的路上走的。



取胜要决

店铺篇

●**建设要决**：游戏一开始，尽量避免和其他角色走同一条路，抢占更多的店，同时尽量抢占到同一区域的店（看店的卡牌的边框，颜色相同的才是）。只有当同一区域的店数量多起来，才有增值潜力。

游戏中期尽量通过机会卡片（或者是スフィア）加上强买，把一个区域的所有的店都收为自己的。如此一来，增值潜力、增值的效果、过路费都会成倍的提高，设一块区域里只有一个店是某角色的时候，该过路费为1倍，在2块地的情况下，过路费是1.25倍，当店的数量增加到了3个时，就是2.5倍，4个店就是5倍，5个店就是9倍……恐怖！！要是在必经之地设了这种店的话，往往能够一发逆转乾坤哦！不过，对手也是会这么做的，为了防止不幸事件的发生，绝对不能让任何一个对手能把一个区域的所有店全部拿下！最好是能用机会卡或者是晶球来防止对手的垄断。

对手停留在我方的垄断式店时，也可能强买。为了避免这种情况，就需要事先把店增值好，店的价值够高了，对方自然也就买不起了。

●**店的资料**：普通的店的等级分为以下7种，过路费达到了条件后店的形态就会发生变化。

等级	达成条件
ランク1紙の店	50G以下
ランク2わらの店	50G到99G
ランク3木の店	100G到299G
ランク4レンガの店	300G到999G
ランク5鉄の店	1000G到2999G
ランク6オリハルコンの店	3000G到4999G
ランク7グランドクロス	5000G以上

要使得店能成为高级的店，方法不外乎是增值。店的增值潜力取决于两个要素：一是店的初始价值；二是在店所在的区域同一个角色的店的数量，只有这两个要素都提高到不能再高时，我们才能看见过路费惊人的店的出现。

有些机会卡和晶球是可以把店增值的，这些东西无视店是否增值到极限，仍然可以把店增值。因此要好好利用这个特性，增值有需要的店。Ring用这个方法增值出了一个过路费高达将近四万的"真・超级大黑店"。

还有一种是特殊的店，就是空地。

可以把空地设置成不同的种类，每种的数量只限3个。

●**空地的种类及其作用**：

★关所——建设费用200G，当主人停留在该地时可以给自己的店增值。

关卡初始收费为10G，所有角色经过关所时必定会增加10G的收费标准，且对手经过关所时必定会付出一定的G数。在必经之地建设，效果不错。

★サーカス小屋——建设费用200G，主人停留在该地时可以花100G增值，但只能增值3次，增值后费用标准将提高，对手停留在该地时则会付出相应的G数。

★飞空艇乘り场——建设费用200G，主人停留于该地时可以到指定的地方，对手停留在该地时则会失去该对手当前状态升级时能得到的G数的10%。





★神殿——建设费用200G，主人停留可得到自己当前总资产的5%的G数，对手停留则会付出该对手总资产的10%的G数。

★酒场——建设费用200G，主人停留时的效果是将全员集合起到该酒场里，而对手停留则会失去等级数30倍的G。

★土地屋——建设费用[illegible]，主人停留时可以购买无主的店，对手停留的话该对手所有的店休息一回合。

★木の店——建设费用1000G，一切都和普通的店铺中的ランク3木の店一样，不过由于初始建设费用最高，所以最终能提高到相当高的过路费，建议后期都把空地改建成它吧。

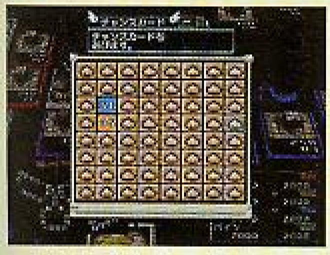
股票(株)篇

股票在本作中的重要程度是显而易见的，拥有某一区域的股票后，无论是哪个角色走到该区域付出过路费时都能得到一定的分红——就是收入，股数越多，分红的也就越高。利用炒股的手段来提高自己的资产进而取得最终的胜利是个很常见，也是很实用的手段。

●购买股票的注意事项：购买之前要先观察清楚那个区域有发展势头，就应该购买那个区域的股票。当一个区域有复数以上的店是同一个角色的，那么那个区域就是有发展势头，要是全部店都是一个角色的，则就赚了，快买下吧！因为AI也是优先增值具有复数的店那个区域的店的。店增值所带来的股票价值的攀升远比平时买卖股票要高的多，这是重要的积累资产的手段。

●牵制手段：在股票买卖中有个法则，那就是每买进或者卖出10股（包括10股）以上的股票，股值就会上升1/10或者是降低1/10，除非股值实在是太低了，才不会上升或者下降。股票只能在银行或者是股票行购买，很不方便；而只要角色有需要，可以随时卖出股票。因此，事先买好某种或者某几种对手一定数量的主打股票，然后每个回合都卖10股，没几个回合下来，对手的股值就会直线下降，可以有效的减少对手的资产（在卖自己需要的股票时请卖出最多9股，这样股值就不会下降）。只是……请先确认自己的资产足够雄厚再这么做吧。

 收集(コレクション)



可以这么说，本作中的精髓就在于收集卡片、收集晶球（スフィア）、收集人物等等。各位FANS，为了达成100%的收集度而努力吧！！

机会卡的收集可以说是本作中的一个重点，多达100种的机会卡，收集起来难度也不小，而卡片的图案，是FF和DQ早期作品的游戏画面的截图。真是让两大系列的玩家感动啊。各种机会卡的作用见附表一。

晶球也是本作中的一个重点，它在晶球模式中代替了机会卡成为了游戏中的一个不可或缺的因子，总共有105种晶球，名称都是由FF和DQ中的道具、魔法、角色等来命名，在使用它们时能看到相应的效果，比如魔法效果，甚至还有召唤兽的召唤画面……它们的作用很多，也很大，同样是收集的重点和难点。

●急速！机会卡/晶球的快速收集方法！

机会卡或者是晶球只有玩家控制的角色得到的才会做记录，才能在收集那一栏中看到，而在两个トーナメント模式中只能控制一个角色，这种正常的收集方法实在是太慢了！因此，Ring给各位带来了一个快速收集的方法。

选择フリープレイ（想要收集的不是机会卡而是晶球的话就选スフィアバトル フリープレイ）模式，接着再选择よにん来使得控制的角色多达四名，然后在设定中把速度调整到超はやい，同时把目标金额设定的非常高，最好是999999，破产人数3人……由于AI很高，所以几乎不用担心会出现胜利的情况。最后开始游戏后把所有角色都交给电脑控制就可以了（选菜单"その他"中的"リリーフ"，想要解除控制的话在得到提示时按L2即可）！而我们要做的呢，就是看着AI控制那四个角色比拼就可以了，或者干脆做别的事情……

这就是传说中的挂机方法，因为是四人份，所以收集的速度要快的多。尤其是机会卡的收集。在同一个地图里，只有64种机会卡，因此当一张卡盘里的卡都翻完后这张地图上的收集行动就算是圆满了。而晶球的收集要更漫长的多，只好多花点时间了。

本作中有个很不配合这种方法的设定：收集到的机会卡和晶球都必须在游戏结束后的存档才能记录，而平时的中断不能记录下得到的机会卡或者晶球！所以为了收集圆满，只好采用手动的方法达到胜利条件了。方法就是：让角色破产的人数达到要求，只要让几个角色用所有的资产买下某个角色的店即可，让买家破产。这样就很快能分出胜负了。为了快速达到条件，可以先存档退回系统设置菜单，把胜利条件中的破产人数调整，而目标金额只能调高不能调低……调整目标金额以达胜利的方案宣告失败……

●地图和角色的收集：

★トーナメント模式

完成スライムコース后追加DQⅧ的两位主角ゼシカ和ククール，并在フリープレイ（对战模式）这个模式中追加地图"アレフガルド"。

完成チョコボコース后追加FFⅩ中的ユウナ和FFⅪ中的モーグリ，并在对战模式中追加地图"ラバナスタ"。

同时完成这两个区域后一直不能选择的トーナメント中传说の勇者ロトコース和クリスタルコース就可以选择了。

完成传说の勇者ロトコース后追加DQⅠ的最终BOSSりゅうおう和DQ8主角之一的ヤンガス。

完成クリスタルコース后追加FFⅩ的主角之一アーロン和FFⅥ的最终BOSSセフイロス。

后两个区域都完成后就通关了，并追加[空き地ルール]模式。另外在收集模式中原本是？？？的选项会开放，那是[BGM]模式，本作中所有的BGM都有收录，几乎都是FF和DQ里的名BGM，就算是为了这个也要把本作通关了啊！此外可以选择以前一直都不能选择的两个模式スフィアバトル トーナメント和スフィアバトル フリープレイ，其中后者和フリープレイ模式共用地图。

> 空き地ルール，这个模式是在对战模式中起作用的，在选好角色开始游戏之前可以选择是否启用这个模式，该模式中的右边三个选项分别是1/4的地是空地、1/2的地是空地、所有的地都是空地。

★スフィアバトル トーナメント模式

完成スライムベスコース后追加DQⅤ的主人公和DQⅥ的主人公，并在对战模式中追加地图"天空城"。

完成デブチョコボコース后追加FFⅫ的主角ヴァン和アーシェ，并在对战模式中追加地图"ナルビナ城寨"。

同时完成这两个区域后スフィアバトル トーナメント中的另外两个区域大盗カンダタコース和暗のクリスタルコース会开启。

完成大盗贼カンダタコース后追加DQⅡ的主人公和DQⅥ的主人公。

完成暗のクリスタルコース后追加FF系列的常客チョコボ和FFⅪ中的种族之一的タルタル。

当所有区域都完成后，就算是真正的通关了。

> 在スフィアバトル トーナメント模式中控制一个角色在一块区域的全部地图上都取得优胜，那么在角色选择画面中该角色的登场作品上面显示有一颗星星和MASTER字样，在以后选择这个角色时可以随意改变该角色的职业。注意要达成这个条件，还需要在选择名字时使用角色本身的名字而不是由玩家起的名字。职业的用处见附表三。

附表一：全チャンスカード表

编号	卡片作用
1	下回合可以选择行进方向
2	增加一次扔骰子的机会
3	瞬间移动到除了抽机会卡以外的指定位置
4	把自己的100G给指定的一个对手
5	瞬间移动到指定的店，如果移动到对手的店，则需要支付过路费
6	瞬间移动到指定的抽机会卡的位置
7	大幸运！自己所有的店的价值上升7%
8	增加一次扔骰子的机会，同时所有的店的过路费上升30%一回合
9	增加一次扔骰子的机会，同时所有店都休息一回合
10	增加一次扔骰子的机会，同时所有的店的过路费减半一回合
11	扔骰子得到的数字的11倍决定了从每个对手那里收取的G数
12	得到一次增值的机会
13	惨！自己的所有店的价值下降13%
14	惨！送给每个对手30G
15	扔骰子得到的数字的50倍的G收入自己囊中
16	随机地段的店的价值上升10%三次（可重复）
17	得到下次升级应该得到的奖金的一半，不会消耗已收集的花色
18	强制把自己的一个店以现价的2倍出售给银行，使其成为空地且对手不能购买
19	自己所有的店的过路费上升30%一回合
20	把自己的指定的店的价值上升20%，可以上升无法再增值的
21	随机一个地段的股票10股入手
22	强制把自己的一个店以现价的2倍出售，成为空地
23	把自己的指定的店的价值上升50%，可以上升无法再增值的
24	强制把自己的一个店以多出现价200G的价格出售给银行，使其成为空地
25	自己所有店的过路费下降50%一回合

编号	卡片作用
26	任何角色付出过路费时都能得到过路费的5%
27	自己的店的数字的27倍的G收入自己囊中
28	DQ4的著名商人トルネコ出现，他在任何角色的店停留时都会付出过路费
29	瞬间移动到指定的对手的所在地
30	增加一次扔骰子的机会，同时所有的店的过路费都变成100G一回合
31	随机一个地段的店的价值上升10%
32	随机一个地段的店的价值上升20%
33	把自己的一个店以现价的3倍出售，使其成为空地，非强制
34	自己的店休息一回合
35	以高出现价35%的价格出售指定股票
36	付出100G的使自己的店有一次增值的机会
37	随机一个地段的店的价值上升30%
38	以高出现价10%的价格购买指定股票
39	给指定的一个对手50G
40	召唤リヴァイアサン，发生大洪水，随机一个地段的所有店的价值降低30%
41	指定一个地段的股票价值降低10%
42	指定一个地段的股票价值降低20%
43	损失G数为目前的股票总股数的2倍
44	发动イオナズン魔法，周围一格（包含斜一格）范围内的几个店的价值下降20%
45	征收事业税，付出的G数为店数量的20倍
46	赛鸟中超速行"鸟"，临时支出150G
47	使用DQ系列的究极魔法パルプンテ，不知道会发生什么事情
48	随机一个地段的所有店的价值下降10%
49	随机一个地段的所有店的价值下降20%
50	以当前的骰子的点数多前进一次
51	前进1步
52	前进2步
53	瞬间移动回银行
54	以损失100G的代价回到银行
55	增加一次扔骰子的机会，到达对手的店时不要支付过路费
56	增加一次扔骰子的机会，同时所有对手的店的过路费减半
57	瞬间移动到指定位置
58	以损失100G的代价瞬间移动到除了抽机会卡以外的指定位置
59	以低于现价10%的价格购买指定股票
60	随机一个地段的股票价值上升10%
61	得到G数为目前的股票总价值的10%
62	得到G数为目前的股票总价值的20%
63	随机一个地段的股票价值上升20%
64	随机一个地段的股票价值上升30%
65	以5倍的价格购买任意一个店，可以是对手的店
66	自己的股票价值最高的那种股票的股数增加10股
67	得到一次买股票的机会
68	以8倍的价格购买任意一个店，可以是对手的店
69	以高出现价20%的价格出售指定股票
70	立刻升级且得到升级的奖金，同时会消耗掉已经收集的花色
71	临时收入，得到G数大约是下次升级得到的赏金的一半
72	得到援助金，得到的G数为店数量的20倍
73	得到一次购买任意一个无主的店的机会
74	强制将自己的店以现价的2倍的价值竞卖
75	以2倍的价格购买任意一个无主的店
76	发现宝箱，得到500G
77	得到所有地段的股票各5股
78	以多出200G的价格购买任意一个无主的店
79	以3倍的价格购买任意一个店，可以是对手的店
80	将所有店增值到ランク2わらの店，对已经不低于这个等级的店则无任何效果
81	邻接两个地段的店休息一回合
82	邻接两个地段的店增值20%
83	将对手都瞬间移动走，目标位置随机
84	发动陨石魔法，指定的一个店的价值减半
85	得到G数为扔骰子的数字的100倍
86	从每个对手那里得到100G
87	得到一次增值店的机会
88	将所有对手的位置都互相替换掉
89	所有角色得到一张花色替代卡
90	所有地段的过路费上升30%一回合
91	召唤FFIX主角之一的エーコ，角色每次从她身边经过都可以挑选自己没有得到的一种花色
92	召唤DQ系列常见的怪物ベビーサタン，它所经过的地方都会休息一个回合
93	增值效果为增值金额的2倍
94	同时召唤エーコ、ベビーサタン和トルネコ
95	把其他所有角色集合到得到这个卡片的角色所在的位置
96	把所有角色集合在下一次轮到行动的角色的位置
97	指定的地段的股值上升20%
98	以4倍的价格购买任意一个店，可以是对手的店
99	得到所有四种花色
100	得到一张花色替代卡片

※所谓的花色卡，如图所示，收集齐了这四种花色的卡后回到银行就能升级并得到一定的赏金，是初期甚至是中期积累资金的主要手段，而还有一种是花色替代卡どこでもカード，它的作用是可以替代任何没有收集到的花色卡。

附表二：全スフィア表

编号	等级	晶球名称	使用效果
1	1	ヘイスト	增加一次扔骰子的机会
2	1	レミラーマ	看见自己下一次扔骰子得到的点数
3	3	ルーラ	瞬间移动回银行
4	2	キメラのつばさ	瞬间移动到随机的位置
5	5	风のぼうし	瞬间移动到指定的位置
6	2	もろは斩り	和指定的对手交换位置
7	2	テレポ	把指定的对手瞬间移动回银行，如果该对手已经达到目标金额，则该角色无法获得胜利
8	1	バシルーラ	把所有对手瞬间移动到随机的位置
9	1	くちぶえ	把指定的对手瞬间移动到自己所在的位置
10	4	あしばらい	把指定的对手下次扔骰子得到的点数强制为1
11	3	すいめんぎり	把指定的对手下次扔骰子得到的点数强制为2
12	3	スロウ	把指定的对手下次扔骰子得到的点数强制为1、2、3其中之一
13	5	スロウガ	把所有对手下次扔骰子得到的点数强制为1、2、3其中之一
14	4	デジョン	把指定的对手瞬间移动到指定的位置
15	4	ギルガメッシュ	召唤FF5的角色ギルガメッシュ，效果为把所有角色集中在指定的位置
16	5	サボテンダー	召唤サボテンダー，从它身边经过可以得到200G
17	1	いのりのゆびわ	得到还没有得到的花色卡一张，如果全部得到了则没什么事情发生
18	2	けんじゃの石	得到所有还没有得到的花色卡，如果全部得到了则没什么事情发生
19	1	天使のゆびわ	得到一枚花色替代卡
20	3	バギ	把所有对手的花色替代卡减少一张
21	4	バギマ	随机一个角色的花色卡减少2种，减少的种类随机
22	4	バギクロス	把所有对手的花色卡减少一种
23	3	フェニックスの尾	得到所有角色已经收集到的花色卡数量100倍的G
24	2	メガフェニックス	所有角色得到全部角色收集到的总花色卡数量50倍的G
25	5	エアロガ	减少随机一个对手的花色数200倍的G
26	2	かまいたち	把指定的角色已经收集到的一个花色卡的花色变换成其他种
27	5	オーディン	召唤オーディン，把所有角色的花色卡斩的一点不剩
28	5	わたぼう	召唤わたぼう，任何角色每次从它身边经过都可以得到还没有收集到的花色卡，如果全部收集到了则会给升级能得到的G同时消耗掉已经收集的花色卡
29	3	ごうけつのうでわ	得到2张花色替代卡
30	1	ケアル	得到自己的店数量10倍的G
31	2	ケアルラ	得到自己的店数量20倍的G
32	3	ケアルガ	得到自己的店数量30倍的G
33	3	ポーション	得到自己股票总股数2倍的G
34	4	ハイポーション	得到自己股票总股数5倍的G
35	5	エクスポーション	得到自己股票总股数10倍的G
36	1	天使のうたごえ	得到升级所能得到的赏金的一半，不会升级，且不会消耗已经收集到的花色



编号	等级	晶球名称	使用效果
37	2	世界树のしずく	立即升级，得到赏金，同时消耗掉已经收集到的花色
38	4	きせきのつるぎ	有50%的几率得到停留位置的店价值的G
39	2	サンダー	减少随机一个对手的股票股数2倍的G
40	3	サンダガ	减少指定一个对手的股票股数3倍的G
41	2	とうぞくのカマ	把随机一个对手的总资产的5%转化为G给自己
42	3	ギガデイン	从资产最高的对手那里抢夺500G
43	4	ライデイン	随机一个对手失去1000G
44	4	ミナデイン	把总资产最高的对手的G没收平均分给剩余的所有角色
45	5	みんなの恨み	把指定对手从开始游戏到当前为止通过扔骰子得到的G没收归为己有
46	1	ポイズン	使指定的对手中毒5回合，每走一步都损失5G
47	5	ラムウ	召唤ラムウ，得到所有对手20%的的G
48	5	キングスライム	召唤キングスライム，每回合有10%的几率得到所有角色的流动资金
49	1	ホイミ	把指定的自己的店的价值上升10%
50	2	ベホイミ	把指定的自己的店的价值上升30%
51	4	ベホマ	把指定的自己的店的价值上升50%
52	3	ベホマラー	把指定的区域的所有的店的价值上升10%
53	4	体力の泉	强制以现价购买停留位置的对手的店
54	5	リミットブレイク	获得一次增值的机会,且该次增值的极限金额为9999G
55	1	メラ	把停留位置的店的价值下降10%
56	2	メラミ	把停留位置的店的价值下降20%
57	3	メラゾーマ	把停留位置的店的价值下降30%
58	3	ザキ	把停留位置的对手的店以3倍价格强制卖给银行，自己可以买下
59	4	ザラキ	把停留位置的对手的店以2倍价格强制卖给银行，自己可以买下
60	3	ベギラマ	把指定区域的所有的店的价值下降10%
61	4	ベギラゴン	把指定区域的所有的店的价值下降20%
62	5	イフリート	召唤イフリート，把停留位置的对手的店强制卖给银行，自己可以买下
63	5	マンドラゴラ	召唤マンドラゴラ，它所停留的店所在的区域股票股值上升40%
64	1	ブリザド	使停止的位置的店的过路费半减
65	2	ブリザガ	使停止的位置的店的不收过路费
66	3	テンションため	将自己所有的店的过路费增加30%一回合
67	4	マトンアタック	得到停留位置的店的过路费的一半且自己无须付出过路费
68	5	バイキルト	将自己所有的店的过路费翻倍一回合
69	2	ヒャド	指定的对手的店休息一回合
70	3	ヒャダルコ	指定的对手的店休息三回合
71	4	マヒャド	所有对手的店休息三回合
72	3	こおりの息	所有对手的店的过路费减少30%一回合
73	4	こごえるふぶき	所有对手的店的过路费减半一回合
74	1	マヒャド斬り	指定的区域的所有店的过路费减半
75	4	マホターン	停留在一个店时，它的主人需要代支付一半的过路费给银行
76	4	マホカンタ	停留在一个店时，它的主人需要代支付全部的过路费给银行
77	5	シヴァ	召唤シヴァ，将指定对手的所有的店冻结，休息5回合
78	2	トルネコ	召唤トルネコ，他在任何角色的店停留时都会付出过路费
79	3	旅のカブ屋	得到一次购买股票的机会
80	2	エーテル	指定区域的股票股值上升10%
81	3	エーテルターボ	指定区域的股票股值上升20%
82	1	エリクサー	得到店价值最高的区域的股票10股
83	4	ラストエリクサ	得到股值最高的股票20股
84	3	ラスピル	把指定区域的所有股票全部卖掉
85	5	ふしぎなおどり	所有对手的股票全部卖掉
86	4	マホトラ	抢夺随机一个对手的一个区域的全部股票
87	1	イオ	抢夺随机一个对手的股票10股，种类随机，如果对手该种股票未达到10股，则抢夺2股
88	2	イオラ	抢夺随机一个对手的股票20股，种类随机，如果对手该种股票未达到20股，则抢夺10股

编号	等级	晶球名称	使用效果
89	5	イオナズン	抢夺所有对手股值最高的股票20股
90	2	プチメテオ	指定一个区域的股票股值下降10%
91	4	メテオ	指定一个区域的股票股值下降30%
92	5	バハムート	召唤龙王バハムート，把自己停留位置的区域的股票股值下降40%
93	5	デブチョコボ	召唤デブチョコボ，它所停留位置的区域的股票股值上升20%
94	1	ニフラム	指定的对手设置好的一个スフィア消掉
95	2	ぶんどる	得到指定对手设置好的一个スフィア
96	2	しあわせのたね	等级提高1~3级
97	4	いてつく波动	把自己停留位置的店的主人所设置的全部スフィア消掉
98	3	商人の心	把自己未设置的一个スフィア以300G的价格卖给指定的对手
99	3	信じる心	把自己未设置的一个スフィア以500G的价格出售
100	4	パルプンテ	不知道会发生什么事情
101	1	ものまね	重复使用上次使用的スフィア
102	3	メダル王	メダル王城出现，3回合内升级得到的赏金3倍化
103	1	ふしぎなきのみ	得到当前等级100倍的G
104	3	ジョブチェンジ	把自己的职业转为指定的职业
105	4	アルテマ	把所有角色的G总和起来平均分配

※晶球的得到来源很广泛，等级越高的晶球，得到的几率也就越低。晶球的使用也是靠扔骰子而随机选出的。在使用时要注意自己当前的状态、以及可能停留的店等等，来决定设定何种晶球。

附表三：职业作用一览

职业影响着得到晶球的几率，因此只有在和晶球有关的两个模式中才能体现出职业的作用：

职业名称	得到几率高的晶球类型
战士	店的价值下降类和花色消去类
商人	店的价值上升类和得到花色类
魔法使い	过路费、股值下降类和抢夺股票类
僧侣	过路费、股值上升类和得到股票类
盗贼	移动对手类和抢夺钱类
踊り子	指定骰子点数类和得到钱类
勇者	攻击类
贤者	魔法类

除了受到职业影响而能很容易得到的晶球以外，其他的得到的几率就比较低了。为了快速收集到全晶球，建议使用挂机方法时选四个职业不同的角色。

相对而言，贤者是最好用的职业了，在所有角色中也就只有龙王一个是贤者而已。同时容易得到魔法师和僧侣的几类晶球，能方便的控制过路费和股票这两个命门，极力推荐！

□文/NW旅团 Ring　责编/CLOUD





武器一览

武器名	入手方法
直枪	尾张商人处购得
信国の直枪	5章购得/3章 国府の野盗中宝物
瞧诵枪	界商人处购得
十文字枪	尾张商人处购得/1章 吉良大浜の战い评价优
月形十文字枪	6章购得
齿翼月牙	界商人处购得/7章 小谷城攻略战中宝物
大身枪	4章购得
皆朱枪	6章购得/4章 胜龙寺の合战中宝物
日本号	11章·12章·13章购得/8章 明石の战い评价优
钩镰刀	5章购得
偃月刀	界商人·12章购得/6章 三河决战评价极
青龙偃月刀	12章 博多大战评价极
ギサルメ	6章·界商人处购得
ヴォウジュ	11章·13章购得/9章 铃苫の野盗中宝物
ハルベルト	13章 山崎大战评价极
筋差	尾张商人处购得
知重の切差	5章购得/4章 池田の战い评价极
会津新藤五	界商人处购得
打刀	尾张商人处购得/2章 小牧山の山贼评价优
左文字の打刀	6章购得/1章 桶狭间决战评价优
童子切安纲	界商人处购得/7章 蛇江の野盗中宝物
野太刀	4章处购得/3章 关ヶ原突破战中宝物
兼光の野太刀	5章处购得
千手院长吉	11章·12章·13章购得/8章 大沟の野盗评价极
フランベルク	4章·6章购得/9章 摄津平定战中宝物
クレイモア	界商人·11章处购得/13章 笠置の山贼中宝物
バルムンク	13章购得/12章 播磨决战评价优
朴刀	5章购得/7章 明智城救出战中宝物
吴钩	界商人·12章购得/11章 富士の合战中宝物
龙渊	11章 北庄城救出战中宝物
戟	尾张商人·4章·5章购得/6章 锋の谋叛军中宝物
方天戟	5章·6章·界商人购得/5章 北方の一揆评价极
混天戟	11章·12章·13章/8章 松永讨伐战中宝物
忍び刀	尾张商人·4章·5章购得
忍び村正	5章·6章·界商人购得
小夜太光世	11章·12章13章购得/9章 伊贺平定战中宝物
锡杖	尾张商人·4章·5章购得
狼牙棒	5章·6章·界商人购得
虎头獨朵	11章·12章·13章购得/8章 石川决战中宝物
小裕刀	尾张商人·4章·5章购得
賀条裕刀	5章·6章·界商人购得
骨喰藤四郎	11章·12章·13章/9章 麦龙の一揆中宝物
小鸟丸	3章 稻叶山城攻略战评价优
十握剑	7章 长条战评价优
天业云剑	10章 岐阜城夺回评价优
姬身の枪	归蝶初期装备

武器名	入手方法
来国光の枪	5章 姊川决战评价优
片山一文字	11章 京洛决战评价优
樫の杖	吉乃初期装备
椎の杖	6章 野田福岛の战い评价优
黑檀の杖	10章 关ヶ原游击战评价优
アロンダイト	アマリア初期装备
ガラティン	6章 京洛の战い评价优
デュランダル	11章 安浓津の战い评价优

铠一览

名称	入手方法
豪族の铠	信长初期装备
国人の铠	2章·4章购得/1章 犬山の合战评价极
枭雄の铠	4章进行中获得
大名の铠	5章·6章购得
霸王の铠	11章进行中获得
霸者の铠	界·11章·12章·13章购得
风云の铠	后期获得
蛟龙の铠	11章 安浓津の战い评价极
小袖	归蝶初期装备
绢の小袖	6章购得
梗财天の小袖	11章 高山の反乱军中宝物
千早	吉乃初期装备
绢の千早	6章购得
吉祥天の千早	10章 关ヶ原游击战中宝物
ヘラの甲胄	アマリア初期装备
アテナの甲胄	界商人处购得
ガイアの甲胄	9章 摄津平定战中宝物
小者の铠	藤吉郎初期装备
杂兵の铠	尾张商人处购得
部将の铠	4章进行中获得
副将の铠	5章购得/3章 墨吴防御线极评价
大将の铠	8章 国吉の谋叛军的宝物宝★注1
鬼の铠	柴田胜家初期装备
牛头马头の铠	界处商人购得
阿修罗の铠	11章可购得
夜叉の铠	12章·13章可购得/9章 坂田の谋反军中宝物
罗刹の铠	12章·13章可购得/11章 北庄城救出战评价优
倾いた铠	利家初期装备
奇拔な铠	尾张商人处购得
ばさらな铠	4章进行中获得
华美な铠	6章购得/3章 国府の野盗评价极
豪壮な铠	9章 铃冈の野盗中宝物
地味な铠	丹羽长秀初期装备
质素な铠	尾张商人处购得
庄严な铠	4章进行中获得
重厚な铠	8章 石山决战中宝物

武器名	入手方法
忠义の铠	森可成初期装备
孝养の铠	尾张商人处购得
诚忠の铠	5章购得
野武士の铠	蜂须贺小六初期装备
忍觉の铠	6章购得
风流の铠	明智光秀初期装备
孤高の铠	12章 博多大战评价优
谋将の铠	11章 樱洞の野盗中宝物
军师の铠	黑田官兵卫初期装备
律仪者の铠	12章购得/7章 长条战评价极
沉勇の铠	5章 姊川决战中宝物
金山姬の铠	界商人及11章购得/8章 木津川口の决战评价优
千代女の装束	5章购得/3章 关ヶ原突破战评价极
信义の铠	界商人处购得/7章 小谷城攻略战评价优
大义の铠	竹中半兵　初期装备
束带风の铠	13章 山崎大战评价优
直衣风の铠	12章 笠岗の野盗评价优
无赖汉の铠	界商人处购得/3章 稻叶山城攻略战评价极
枭雄の铠	11章/8章 松永讨伐战评价优
冷血汉の铠	佐々成政初期装备
反逆儿の铠	尾张商人处购得
眉充の铠	9章 甲斐平定战评价极
薄金の铠	5章购得
唐皮の铠	8章 九头龙川决战评价极
薄云の铠	6章购得
厚铁板当下胴	11章 富士の合战评价极
薄铁板当下胴	11章 松仓の一揆评价优
阑陵王の甲胄	13章 伏见の反乱军评价优
少彦名の装着	9章 伊贺平定战评价优
衣冠风の铠	6章 京洛の战い中宝物
狩衣风の铠	5章购得/2章 桶狭间决战评价极
水干风の铠	11章购得
直垂风の铠	8章 朽木の一揆评价优
大纹风の铠	4章购得
本小札胴の铠	4章 胜龙寺の合战评价优
伊予札胴の铠	界商人处购得
横引胴の铠	8章 明石の战い中宝物
缘引胴の铠	7章 蛇江の野盗评价优
佛胴の铠	尾张商人处购得
切付札胴の铠	10章 岐阜城夺回评价极
矢呂札胴の铠	6章 野田福岛の战い评价极
缝延胴の铠	9章 麦龙の一揆评价优
板札胴の铠	8章 大沟の野盗中宝物
最上胴の铠	福岛正则初期装备
锁帷子	尾张商人处购得
伊贺流锁帷子	界商人·11章·12章购得
徐福の锁帷子	13章购得/12章 须佳の一揆评价优
甲贺流锁帷子	界·5章·6章购得

武器名	入手方法
户隐流锁帷子	4章・5章购得/4章 多闻山の战い中宝物
法衣	太原雪斋初期装备
僧正の法衣	尾张商人・4章・5章购得
行基の法衣	13章购得/12章 播磨决战中宝物
法印の法衣	尾张商人・5章购得
道镜の法衣	界商人・11章・12章购得/4章 茨木の野盗评价极
月数の大铠	4章购得
日数の铠	5章购得
膝丸の大铠	界商人处购得/7章 朝仓讨伐战评价优
泽泻の大铠	11章 京洛决战评价极
八龙の大铠	4章购得
若菊铠	5章购得
织纹の南蛮胴	13章购得/12章 鹤首の山贼中宝物
和制南蛮胴	界商人处购得
腹卷	2章 岩崎の反乱军评价优
组の腹卷	4章购得
毘沙天の腹卷	界商人・11章购得/6章 多闻山攻防战中宝物
シダの甲胄	4章购得
スミレの甲胄	3章购得
バラの甲胄	12章・13章购得/13章 宇治の谋反军中宝物
袴	尾张商人处购得
狩の袴	5章购得
巫女舞の袴	界商人处购得/7章 日野の一癸中宝物
森の袴	尾张商人处购得
胸当	6章购得
游骑の胸当	12章・13章购得
圣女の胸当	13章 笠置の山贼评价极
唐红の铠	前田庆次初期装备
色々威の铠	合战绘卷中合战总览收集齐后获得
萌葱の铠	稻姬初期装备
绯糸威の铠	合战绘卷中合战总览收集齐后获得
天女の装束	お市初期装备

兜一览

名称	入手方法
ささらのまげ	信长初期装备
若殿の兜	4章进行中获得
霸王の兜	11章进行中获得
蝶の发饰り	归蝶初期装备
秋の发饰り	吉乃初期装备
サークレット	アマリア初期装备
小者の兜	秀吉初期装备
策将の兜	4章进行中获得
鬼の兜	柴田胜家初期装备
老いた兜	利家初期装备
ささらな兜	4章进行中获得
地味な兜	丹羽长秀初期装备
巨产な兜	4章进行中获得
慈父の兜	森可成初期装备
野武士の兜	小六初期装备
军师の兜	黑田官兵卫初期装备
风流の兜	光秀初期装备
倾奇者の兜	12章购得/2章 桶狭间决战中宝物
忍者の兜	12章购得/2章 村木の战い评价极
神父の兜	界商人处购得/6章 佐和山攻防战评价优
无赖汉の兜	界商人处购得/4章 界攻略战中宝物宝
天下前立兜	7章 朝仓讨伐战中宝物
大礼の兜	8章 石川决战评价优
鬼神前立兜	6章 木造の一癸中宝物
火焰前立兜	4章 饭盛山の山贼评价优
鹰将の兜	11章购得/4章 多闻山の战い评价优
铁丸の兜	界商人处购得/4章 越前进行战评价优
南蛮铁の兜	13章购得/7章 明智城救出战评价优
胜利の兜	8章 九头龙川决战中宝物

名称	入手方法
刚勇王の帽子	13章 笠置の山贼中宝物
鼻铁板の兜	13章购得/11章 樱町の野盗评价极
野郎头形兜	11章购得
朱涂一の谷兜	8章 国吉の谋反军评价优
鹿叉の兜	7章 长条决战中宝物
谋将の兜	9章 甲斐平定战中宝物
泽泻の兜	8章 木津川口の决战评价极
大鹰の兜	界商人处购得/3章 神户の谋反军中宝物
小猿形前立兜	6章 细野の野盗评价优
扇子后立兜	6章 三河决战中宝物
鬼の子前立兜	11章 北庄城救出战中宝物
总发形兜	9章 伊贺平定战中宝物
熊手执形兜	尾张・4章购得
严星兜	尾张购得
鲸中头形兜	尾张・4章购得
中筋高板り兜	尾张・京都・5章・6章购得
云水の帽子	尾张・京都・5章・6章购得
三铁形前立兜	4章购得/2章 赤冢の合战评价优
头形南蛮兜	京都・5章・6章购得
六山形南蛮兜	5章・6章购得/8章 明石の战い中宝物
梅の发饰り	尾张・京都・5章・6章购得
引立乌帽子	尾张・5章・6章购得
扬帽子	尾张・京都・5章・6章购得
鲸尾形兜	4章购得/3章 墨吴防卫战宝物
富士山形兜	13章购得/11章 富士の合战中宝物
大钉后立兜	尾张购得/2章 岩崎の反乱军中宝物
荣螺形兜	6章购得/4章 池田の战い评价优

名称	入手方法
南蛮笠形兜	界商人处购得
马毛植兜	界商人处购得/5章 大桑の反乱军中宝物
长乌帽子形兜	12章购得/6章 京洛の战い中宝物
乌帽子形兜	5章购得
熊头形兜	11章/6章 多闻山攻防战中宝物
唐冠形兜	5章购得/3章 国府の野盗评价优
鹫纹后立兜	13章购得/7章 日野の一癸中宝物
阿古陀形兜	6章购得
十二间严星兜	5章・6章购得
蜻蛉前立兜	5章・6章购得
伊贺流忍び兜	5章・界商人・11章・12章・京都商人处购得
法师の帽子	5章・界商人・11章・12章・京都商人处购得 4章 交野の一癸评价极
大鍬形前立兜	5章・11章购得
椎实形南蛮兜	5章・界商人・11章・12章・京都商人购得
桃形南蛮兜	界商人・12章・京都商人购得
樱の发饰り	5章・界商人处购得/2章 小牧山の山贼评价极
猎人の手	5章・界商人・11章・12章・京都商人处购得
猫の乌帽子	界商人处购得
变わり兜	11章购得/9章 饭田の谋反军评价优
天狗前立兜	11章购得/9章 摄津平定战评价优
守札后立兜	12章购得/3章 稻叶山城攻略战中宝物
とび兜	12章购得/6章 峰の谋叛军评价优
蛇头形兜	13章购得/7章 小谷城攻略战中宝物
多色の发饰	お市初期装备
唐红の兜	前田庆次初期装备
萌葱の兜	稻姬初期装备

名马一览

前名	作用	入手方法
连钱芦毛	单驱直入中出现好道具概率提高	信长初期装备
三国黑	单驱直入中武力上升、体力下降	9章 石山决战评价极
松风	战斗失败后经验不减	9章 甲斐平定战中宝物
池驿栗毛	阻止伤害值大幅提升	6章起就可购得
百里黑	单驱直入中决斗技技威力上升	4章起就可购得/4章 多闻山の战い中宝物
薄墨	单驱直入中攻击力上升	7章起就可购得
小云雀	单驱直入中不会被拦截	4章起就可购得/5章 姊川决战中宝物
大鹿毛	单驱直入中速度提升	6章起就可购得/2章 桶狭间决战中宝物
樱野	单驱直入中获得道具都是经验值	6章起就可购得
长寿院栗毛	单驱直入中获得道具都是金钱	6章起就可购得/3章 关ヶ原突破战评价优
放生月毛	装备后兵种适性容易提升	8章 九头龙川决战
黑云	移动速度+20	6章起就可购得
鬼鹿毛	特技点数回复大	7章起就可购得
八升栗毛	单驱直入中制限时间增加	5章・界商人・12章处购得・7章 长条战・宝
白级	移动速度+15	2章・4章・5章购得
望月	一般坐骑	2章起就可购得
远江鹿毛	特技点数回复小	2章・3章・4章购得
小鹰毛	一般坐骑	2章起就可购得
星河鹿毛	阻止伤害值小幅提升	3章・4章・5章购得
权田栗毛	一般坐骑	2章起就可购得

心得补遗

1.武将系统"英雄":武将系统转化为"英雄"的话,所有特技成长速度都是"快速",只有装备装饰品"吾提袴の数珠"才能转化。此道具在6章,三河决战中得到极评价即可获得。

2.森一族的道具增殖法:森可成、森兰丸、森长可三人的能力是一个个继承下来的。这里有个BUG。先把稀有的防具装备在森可成身上,等他死后身上的道具就会自动还给玩家,当森兰丸加入队伍后他会继承父亲可成的衣钵,身上还得着你给可成装备的东西,这样一来就有两份道具了。再用同样的方法当森兰丸死后森长可出现又会多出一份,这样有些只有一个的稀有装备与道具就能被复制三份。

4.提升武将能力法:单驱直入中有时会看到敌人武将发生武力上升,体力上升,智力上升等消息,这是由于敌武将的能力比我方高而产生的。比如我方武将武力为180,而敌武将为182,那就会发生敌武将武力上升的消息。这时,如果大家与这个武将单驱直入2次就会提升自身武力,在LV UP时武力会提升很多。所以要练自家武将的话,可以给他们装备点低级东西,故意降低能力,然后与敌武将单驱直入即可。如果怕敌武将受伤能力下降,可以故意输给他,不过最好自己装备"柴腐笠",体调一直可以保持绝好,不怕出现负伤。

4.十三章四战局的宝物地点及入手方法:

★13-1 笠置の山贼——**刚勇王の帽子**,中央靠左的敌栅栏附近:**リム铁马兵**,破坏敌人左边阵地:**クレイモアー**,右上角:**津田流铁炮众**,左边敌阵地靠左下,栅栏的右边:**圣女の胸当**,评价极:**二天一流刀众**,评价优。

★13-2 伏见の反乱军——**弩骑马兵**,右下角:**鞍兵**,左上角:**铁骑马兵**,敌本阵上方:**户田流薙刀众**,评价极:**刚勇王の甲胄**,评价优。

★13-3 宇治の谋反军——**竹林流弓马众**,中央附近:**弩兵**,破坏敌人全部阵地:**バラの甲胄**,左上角:**三国志演义**,评价极:**大坪流铁马众**,评价优。

★13-4 山崎大战——**ハルベルト**,评价极,**东南风の铠**,评价优。









PS2	本刊译名：实况力量职业棒球11 超决定版			
体育竞技	KONAMI	2004.12.16	7329日元	860k
	DVD-ROM	日版	ONLINE对应	全年龄

□文/AZ　责编/北斗



A：热血！青春！棒球！KONAMI的实况棒球最新版已经出了，我对这个系列早有耳闻——她已有10年历史，使用日本职业棒球机构的官方数据，是最受欢迎的棒球游戏。现在11超决定版已经到手，我要在棒球场上挥洒汗水！但是，麻烦解释下这看着眼花的菜单先。

Z：你也就擦擦手心的汗水可以了。实况棒球的游戏模式非常的丰富，各种设定也很细致，日文苦手看起来会比较麻烦。那么首先对游戏的各种模式和菜单来一个介绍。

各种游戏模式

主菜单从左至右第一个是对战模式，进入后选项分别是：对战电脑、2P对战、观看电脑对战。第一、二项进入后会有操作设定选择，分别对应普通玩家和初学者，不同点在于各种位置球员的控制方式，后面详述。这之后是选择队伍等等项目，这里可以使用SELECT键来随机选取。接着是试合设定，最后就是整队、开打了。

DH制	是否允许指定击球员	エラー	是否允许失误
COMの强さ	共5级，最高パワフル最低ふつー	风	是否允许风
开始时间	白天或夜晚	天气	晴、雨或者变化
イニング	比赛局数	调子マーク	是否可见球员状态
延长	延长赛局数	ケガ	是否允许受伤
コールド	提前结束比赛要求分数		

比赛开始后，在每回合投手投球之前可以按下暂停键叫出菜单。

プレイ	继续比赛	スコア	比分情况
投手/代打	换投手/使用代打	投手データ	投手数据
守备/代走	换防守队员/使用代跑	コントローラ	控制方式
オプション	各种设定	サウンド	音效
リプレイ	镜头重放	やめる	退出比赛

选オプション可以进行更深层次的设定。第一页中可以切换跑垒，防守等人员的控制权。你可以完全手动，也可以交由电脑AI来控制（跑垒和防守还可以设定成半自动）。而前面显示的难度表示AI的聪明程度，也可以随意调整。

ミートカーソル	选ロックオン可以使击球范围自动瞄准球，而"全真芯"则对玩家瞄准能力有更高的要求。
落下点表示	是否标出球的落点
ミット移动	捕手手套的动作是否可见
变化球表示	是否显示投手将投掷的变化球名
ストライクゾーン	是否显示好球区
バンダ	指定全员的状态

A：好复杂啊！比赛中的这些菜单应该是各个模式通用的吧？

Z：不错，不管模式怎么变，一旦开始比赛的时候都是差不多的。接着介绍下面的。主菜单第二个ペナント是季赛模式。这是类似棒球经理游戏的模式，在这里你要带领你的队伍打满140场比赛，期间还有管理训练、转会、发掘新苗子等一系列工作等着你。当然，比赛的时候你还是可以亲自控制球员，如果你只是想过过教练的瘾，可以在比赛时按暂停选择"高速试合"，这样就会进入简单的2D画面，此时你只能通过按键给予队员指示。

どこでもシナリオ是剧本模式，是要你介入到以前的真实职棒比赛，将其继续下去。完成某些剧本后可获得隐藏选手在其他模式中使用，这个模式共有40名隐藏选手。

サクセス成功模式以及マイライフ人生模式则更像是一个养成游戏。前者扮演大学棒球社团的学生，剧情占了很大的部分，日文不行还是不要轻易尝试了。不过通关后也可以获得40个在此模式中出现的人物作为隐藏球员。后者人生模式则是扮演刚加入职棒二军的选手，相对成功模式剧情要少很多，以训练和比赛为主要部分，也可以买到房子之类的大学生不可能买到的物品。这两个模式开始时都要求玩家输入姓名及其发音方法，这样在比赛中播报员可以实时报出你的名字。





对决！传说选手，这个模式是挑战历史上的名选手。开始先选择一个年代挑战，难度会用星星的数量来表现。然后选择是挑战投手还是打者，最后选一名现役球员开始。如果是挑战投手，你的任务就是在规定的出局次数中成功上一垒；如果是挑战打者，你的任务就是阻止对方上垒，不管是三振、接杀、触杀等等方法都可以。对手是多人一组接连上场，将一组人击败后就可以进入下一组，万一失败可以从某一组的第一人开始重打而不用完全重来。成功击败某一个传说选手，就可以获得他这个隐藏选手。此模式一共200名隐藏选手。

练习，这个应该是初学者首先进入的模式。在这里你可以针对某单项进行练习，也可以练习综合攻击和防守。

リーグ联赛模式，选6支队伍打联赛，相当于取消的人员训练、变动以及高级比赛的季赛模式。

ホームラン竞争，本垒打模式。就是让你多本垒打的。选个选手和球场就可以开始。投手会非常精准的把球投向正中，掌握好时机挥棒就行了。球打击出去后，可以按圈差方角四键来改变视角观看。

アレンジ自创队伍，以一支队伍为基础，之后你可以随意更换各队球员和隐藏球员入队，还可以制作队伍的标志和队服。

剩下的两项是各种数据和音效设定。喂，你有在听我讲吗？

A：你说太多，我等不及已经先玩上练习模式了，根本打不中球啊！

Z：好的，马上开始游戏四种基本类型的操作方法与人物各种能力值讲解。

打击操作技巧

打击时，球棒的有效范围会用一个黄的框框表示出来，内部还会有黑色的十字准星。人物的ミート能力值越高，这个框框就越大。要移动这个黄框，方法有摇杆和十字键两种。摇杆是默认的操作，灵活快速是摇杆的优点，但是使用摇杆方式操作，黄框会自动回中，想要瞄准，你的拇指就必须很灵活并要保持用力不松懈。按下ANALOG键熄灭手柄红灯就可以使用十字键来瞄准，十字键优点就是稳定，但是移动速度就慢不少，要提前反应才行。

好了，我们已经知道了移动击球范围，接下来就是击打的方式了。按下叉键是基本的挥棒，挥棒之前按下R键可以切换到强振模式，此时准星缩成一个小圆球，如果能击中球会飞出很远，本垒打一般都靠强振模式打出。按住圈键不动就是触击

打了，此时可以使用摇杆或十字来上下移动球棒，左右移动则可改变球弹出去的方向。

影响击球距离的因素有击球的力度，这主要是看人物的パワ-力量值。还有一个就是击球的角度，击中球棒的上半部或下半部对球的飞行轨迹影响相信不用我说你也明白。球的飞行方向也很重要，以右打击球手举例，要往右边击球就必须较早的挥棒才有角度，这样对动能会有损耗，自然打得比较近，而往左边击球则正好相反。这点也许对你的某些战术不会有影响，但是如果想到本垒打就要加以考虑了。最后不要忘记风的影响。



A：理论讲得不错，但我现在的问题是：完全打不中球！呜呜，这么快的球速，投手还不停的投变化球，来不及反应啊。

Z：嗯，多玩几次就会适应这种速度了。另外如果你使用的是默认的设定，投手投球之前，捕手的手套会提前移动到一个大概的位置，你可以根据这一点做好准备。如果投手投个直球就可以轻松应付，而如果发现是变化球就要凭经验了。首先要了解这个投手会投哪些种类的变化球，他的这些变化球能力分别是多少格，以及投手状态、球进垒点的位置等等因素都要考虑进去，这些在后面的投球内容中会详述。

跑垒操作技巧



首先来讲讲跑垒的操作。打击出去上一垒是自动的，此时如果其他垒上有人也会自动跑向下一垒位。如果要继续跑垒就要按键了，三角键是场上所有跑垒者往下一垒跑，圈键刚好相反，所有跑垒者往回归垒。方向键+方块键是指定前一垒位置人跑向指定垒，比如左+方块，就是要二垒的人跑向三垒。方向键+叉键与之相反。圈+三角一起按是让跑垒者停在原地，在跑垒者受到两边夹击的情况下使用有时会有奇效。球员跑动速度与能力值“走”有关。

盗垒的操作和跑垒类似，在击球手打到球之前，任何时候都可以使用跑垒键发动盗垒。不过盗垒对时机要求很高，除非你对本次击球非常有信心，或者盗垒者“走”力很高，否则不要轻易发动。据说连打LR键有提升速度的作用，另外在投手的投球动作刚刚开始的时候发动盗垒算是最好的时机。

投手操作技巧

A：进攻讲完了吧？快讲讲防守，我现在正控制投手呢。棒球场上最受人关注的莫过于投手了，我的梦想啊。啊！被电脑打出全垒打了……

Z：投手的操作第一步就是确定投什么球，快球、慢球还是变化球。确定好了之后，就是了解怎么投出这一球了。一般向上推一下摇杆就进入快球状态，意思就是说接下来按叉键投出的就是快速直球。而按一下L2键投手会往手里抹点镁粉，此时进入慢球状态。推相应的变化球方向就会进入这种变化球状态。每个投手能投的变化球都不一样，对应的方向可以在投手状态中查看。如果同一个方向可投两种变化球，那么默认的是比较强的那一种，此状态下按一下R1键就可以切换至另一种变化球。注意如果推某个方向投手摇头表示这个方向并没有他擅长的变化球，然后投手会进入慢球状态。一切考虑好之后，就可以按下叉键开始投球了。如果有人企图盗垒可以用方块三角和圈键来传球给相应垒包的防守队员刺杀。

球投出之前有一段短暂的抬脚之类的动作，这段时间就是确定球进垒点的时候了，也就是用摇杆或十字来控制捕手的手套。捕手前的红色方框表示好球区，在你移动捕手手套时它会消失，这样攻守双方都要根据经验来判断这个球是否好球，这对双方都是公平的。

下面谈谈变化球。变化球的种类是相当的多，而一个投手一般只能掌握两到三种。虽然名堂多，但是变化的大方向还是左右斜下等五个，对应发动它们的推杆方向。变化球还有等级之分，在投手资料中用闪光的方格来表示，注意比赛时的状态会对这个等级有影响，最佳状态各等级都加2，后面的状态依次递减1格，最差状态会减2格。另外，投向好球区下半的变化球一般比投向上半的球变化幅度稍大。各种变化球之间以及同种但不同等级的变化球之间细微的差别只能通过多玩多练来亲身感受才行。



下面这点与投手和打者都有关系：

ストレート	16	SFF	25
スローボール	30	カーブ	20
スライダー	19	Dカーブ	20
Hスライダー	18	スローカーブ	25
Sスライダー	21	ドロップ	21
Vスライダー	21	チェンジアップ	25
カットボール	17	サークルチェンジ	23
シュート	18	ナックル	30
Hシュート	17	ドロップ	21
フォーク	25	シンカー・スクリュー	22
パーム	28	Hシンカー	20

任何球被击中，对打者而言都有一个パワ-力量值的修正。打者本身的力量值加上这个修正才是这一击真正的力量。对投手而言，在配球的时候就不能一味追求高难度的变化球了，还要考虑一下风险问题。力量修正高的变化球万一被打中，防守起来就困难了。



棒球的防守是以投手为核心的，根据你投出的球，大概可以估计对方打出球的落点。所以可以通过让其他防守队员收缩或者拉开防线来事先做出准备。方法是投球前按下L1键，然后按相应键切换内外野防守队员离投手的距离，其中内野多出一个バントシフト，这是防止对方牺牲短打的。确定好之后投手名下方会出现现在的阵形提示，空白表示位置适中，如果是灰色表示队员正在移动中，还没有到位。最后再提一点，投手的能力除了变化球，还有コントロール控球力和スタミナ体力两项。在场上，有很多因素会加快投手的体力消耗，比如被对方打出安打、本垒打等等。一旦投手开始擦汗，就要考虑是否换投手了，因为此时他的体力快用光，透支比赛会使他的能力下降。同样，如果投手眼冒金星或者暴怒后，能力也会下降。

防守操作技巧

野手在接球时有以下几种动作：

发动方法	动作解说
□或△或×○	原地跳起接球
方向键+□	内野是伸手接球，外野是躺接
方向键+○或×	扑球，比躺接浮动更大
方向键+△	向前大跳接球，硬直时间比较长
方向键+□+×	向前小跳接球
靠近墙的时候方向键+○	爬上墙壁，如果墙太高就爬不上去
爬墙后□或△或×	从墙上跳起来接球，没收本垒打球专用

接完球之后，很多情况下还需要传球。在默认的设定中，圈叉四键正好对应四个垒包，直接按就可以传过去。而如果需要传给游击手或投手，可按R键传球。



A：终于讲完了，你说的好像只是游戏的一些操作和系统。像我这种对棒球一知半解的人，不懂战术还是无法打好比赛啊。

Z：这是当然。有条件要多看看美日等国的职棒比赛，多关注一些专业的文章才行。最重要的就是多多练习这款游戏，毕竟这些是基础啊。咦！你打出了本垒打，这不是挺不错的吗？

A：因为我正在玩本垒打模式……







本刊译名:古惑狼5 古惑狼和科尔迪斯的野望			
VUG	2004.12.9	7140日元	328KB
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

动作冒险

□文/铁器 责编/无无

基本操作

Crash	
×	跳(jump),起跳后再按跳键为双跳(double jump)
□	旋转攻击(spin)
○	下蹲,下蹲后按方向键为爬行,跑动中为滑行攻击,跳跃中为下压攻击
R1、L1	调整视角

Cortex	
×	跳
□	开枪,按住为蓄力攻击
○	下蹲,跳跃中按此键为向下攻击
R1、L1	左右平移跳跃

Nina	
×	跳
□	spin攻击
○	抓攻击,跳跃中按此键为飞抓
R1、L1	调整视角

Crash踩箱子跳:跳到木箱上可以踩碎木箱得到里面的道具,踩碎木箱后可以马上借力跳离。踩到箱子后再按跳键可以增加跳跃高度。

其他操作

可以用旋转攻击踢足球,石块等物体使其移动;而用滑动攻击则为铲起物体,比如足球。

推炸弹,按方向接触到炸弹会推动炸弹移动,可以方便的向其他方向移动。

双人操作

Crash开路模式

虽为双人,不过只是控制Crash开路,消除路上的障碍保护博士不被攻击。博士死掉不会费命,Crash死掉会费。

扭打状态

Crash和博士扭打在一起变成球的状态,这时的操作是用摇杆控制方向和速度。

滑雪状态

Crash把博士踩在脚下当滑板滑行状态,控制方向,X可以跳○为加速。



争夺宝石状态

Crash在前,博士在后的争夺宝石状态,博士此时为Crash的工具。□为旋转攻击,○为用博士砸击,X为跳。跳跃后按○可以把博士扔出。

推箱子状态

把博士变成圆筒箱子,类似推炸弹,利用博士开启机关。

存档方式

游戏分自动存档(也可以在游戏中按Start键在PAUSE画面中取消自动存档),虽然任何时刻都可以在游戏PAUSE画面中选择存档(SAVE),但下次游戏会在存档道具处继续,并不是在你选择SAVE的地方。

临时存档,即Check Point,游戏中角色死后如果还有剩余生命会在前一个临时存档出现。

剩余生命数为0时,GAME OVER后接关在存档处出现,生命数变为4,果实数还原为0;GAME OVER前收集的wumpa果实再次出现。

宝石的取得


↑利用斜坡上的滑板飞跃到对面


↑可以把鸡赶到药箱,使其爆炸,然后取得宝石。

5代虽是一个故事线贯穿下来,不过游戏根据依次出现的场地也可以分为16个小关,其中每关有6个宝石。在游戏进行中只要找到宝石利用技巧和一点想象力还是不难得到的。好在游戏第一个场地Insanity Isle的宝石非常集中,就是在海边和木屋的附近。得到方法也不同,这样做可以让玩家很快掌握收集宝石的方式。

游戏中按Start键进入PAUSE界面,按L1、R1可以看到各关卡宝石收集情况的界面和开启Extra要素的界面。

道具

除了两种存档,其他的道具有wumpa果实(wumpa fruit),游戏中最多的道具。收集100个增加一条生命,数量归0。面具,Aku Aku和Uka Uka,类似图腾的树皮面具,通常在木箱子里。一个面具会使角色抵挡一下敌人的攻击不会死亡,起到替死的作用,所以积攒面具对通关非常重要。但不能防御炸药箱(TNT)和化学箱(nitro)等特殊攻击。积攒两个,面具会发光。积攒三个后面具会戴在角色头上一会,以示意这是积攒了三个。生命道具,样子为角色头像的道具,收集一个增加一条生命。上面为最主要的道具,后期还有博士的弹药等。

关卡疑点解说

需要注意的是,游戏进行到contex博士被蜜蜂蜇,Crash给他开路,接着contex博士被土著人速走后,Crash会来到这里,使用多次"潜入"技巧(下蹲)避开岗哨上土著人的望远镜,然后千辛万苦的利用炮弹,最终把博士救了出来,然后出来到山上。注意



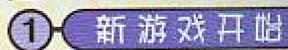
如果你跳下来,你会看到contex博士还在那里,此时过去和他说话,奇怪的事情发生了,时光倒流,contex博士又被蜜蜂蜇,然后又被土著人速走……你又得辛苦的救他一次,当然可以无限循环的救他。同样可以循环的地方还有几处,比如游戏后期别墅里喷泉旁的博士,当你和他对话完成后面的情节后(干掉用闪电和铃铛攻击的胖女人),会再次回到别墅的院子,此时应该登上右侧向上的圆形台阶上去,如果向下跳到院子中,你会发现博士还站在喷泉旁,如果你还敢去和他对话,嘿嘿,你还得辛苦一次。那么为什么会出现这么讨厌的事情(或BUG)呢?





没有了中心点是5代不同于系列作的一大特点,虽然通关后可以在冰雪基地那里出现,不过进入其他地点还是有情节的,进入情节后根本返不回来,并且如果设置为自动存档,那么就会覆盖这里(冰雪基地)的记录,就是说无论你通关后在冰雪世界进入哪个场地,都会再次回到情节中。所以冰雪基地这里并不是以前的中心点,虽然通关看完制作人名单后会回到这里,给人的感觉这里应该就是中心点。而回到这里的原因,主要是让你收集冰雪世界这个场地因为情节而错过的宝石,并且进入隐藏关。所以要打开Extra里的选项从一开始就要努力收集宝石。

流程和操作要点



博士绑架了古惑狼Crash的妹妹,并且化妆成



诱Crash来到一个设好的陷阱。就像前面说的，开始很多宝石收集，博士还会教Crash基本操作。注意博士教古惑狼dash（跑动+○键）技巧后进入的山洞左侧有一条分叉路。

BOSS! Cortex博士和机甲战士Mechabandicoot

★博士打法：躲避炸碎地面的炮弹和机枪，反弹电浆导弹攻击他。

★机甲战士打法：跑动躲避下落的导弹和电锯攻击，反弹大电浆导弹攻击他。

2 水晶山洞

打败博士后，博士和Crash扭打在一起进入山洞。玩法和以前的滚球模式一样。当来到有三个颜色不同的水晶处，按红黄绿的顺序撞击它们，使其共振震落岩石，搭成桥过去。来到钻头处，Slam绿色按钮即可。按钮被破坏后博士拿着钻石想跑，Spin他进入争夺宝石状态，然后Spin他转动升降梯，把他投出去他还会启动道路开关。然后又会是扭打滚球模式。来到后面可以按○键用博士砸击铁箱。来到水晶处，砸击两边的水晶然后把博士扔到对面撞击水晶震落石头通过。通过喷火管道的升降梯，来到有很多带颜色水晶山洞，底下有钻



头向上攻击，抓紧时间spin升降梯向上的同时，把每个水晶都spin一下，三个一组，震落石头，减慢钻头的上升速度。山洞有！标志的箱子spin一下，可以引爆远处的炸药。后面小心跳跃即可出山洞。

3 土著村

山洞外遇到两个类似电影Mars Attacks！中的"外星人"（后面得知他们其实是博士小时候做试验的两只小鸟），收集宝石。

从山坡上去，就到了前面说的"contex博士被蜜蜂蜇"讨厌的循环那里。

快速的给博士开路，博士被土著人抓走后，来到岗哨上拿大个望远镜的土著人那里，在芦苇后面蹲下，要有耐心通过几个岗哨后通过有野猪的栅栏处，快速通过，小心被前面的岗哨上的土著人发现。

来到土著村，把这里的小喽罗消灭掉，注意，土著人持长枪，用spin攻击很容易被枪扎到，用dash更容易。

用slam砸击土洞里的地虫，快速跟着slam它，瀑布处用1段跳即可。虫子绕了一圈回到刚开始这一道的野猪栅栏里，再slam它，从两个弹跳夹子处跟着上去（这里可以收集几颗宝石），踩在地虫身上弹跳获得博士头上的宝石和营救博士。土著人追来，这时为追击关，即逃跑模式。出来后spin博士，限时内打地虫，完成后出现植物，踩着向上。

BOSS! 石头人Tikimon

★打法：躲避它的攻击，当它张嘴时，把博士扔到他嘴里。打掉它放出的小兵，躲避激光攻击。重复几次即可通过。

4 冰雪地带

来到海边，上船来到冰雪地带。注意蝙蝠攻击会先叫一声，小心后背火箭的企鹅，会向上冲然后落下攻击，也会直接前冲攻击。向上会遇到旋转的齿轮，铁板，浮动平台等等机关，注意跳跃即可。烧红的管道不能碰，小心跳过，或从下面滑过。

最后扔博士开3个开关，开门进入BOSS关。

BOSS! Uka Uka冰巨人

★打法：躲避攻击，把博士扔到开关处，博士会打开开关，地上中心位置出现按钮，踩按钮可以使周围地面喷火攻击冰巨人，把博士依次投到三个开关后即可。

来到机械室干掉所有外星人士兵，出门进入滑雪场地。Crash把博士踢下后，踩着他滑雪，收集宝石。注意路线即可。最后滚动成雪球，摧毁鳄鱼的木屋。

5 军舰

比较难的关卡第一个算是军舰。其实这关本身不是很难，不过从进入军舰到最终的两个BOSS，都是临时存档，所以如果把生命数耗尽，GAME OVER接关就会在关卡最开始处出现。而最后的BOSS还是两批，第一个N. Gin打完后的海象追击关难度高，后面还得接着打Nitrus Brio 和 Nefarious Tropy，虽然BOSS难度不高，但整个路程很长，所以注意收集面具或者生命数是关键。怪人N. Gin发动火箭那里，火箭开始并没有危险，从晃动的台子跳到对面，上面有犀牛往下扔桶砸击，桶下落的位置和轨迹是固定的，小心即可躲避，spin干掉犀牛，到上面。带弹簧的导弹，用一段跳即可，二段跳很容易掉下去。带重物会旋转的平台，spin一下，平台就会过来，跳上去转到另一边。有水的地方，旋转的轴承转上来时，沿边缘走上去通过，直接跳长度不够。通过空中平台来到boss：N. Gin。

BOSS! N. Gin

★打法：躲避导弹攻击，连续三次后它会扔一个TNT炸药箱下来，这时站在它站的平台下的支架边，当它扔的时候躲开，它会把TNT炸药箱扔到支架旁，三个支架被炸毁后即可。

从平台上掉下来后，碰到一个厨师海象追击过来，这个追击关难度很高，海象速度非常快，稍微慢些就会给它追上干掉。注意记住路上的障碍，多用二段跳，路上的东西来不及的就不要收集。来到外面，碰到boss。

BOSS! Nitrus Brio 和 Nefarious Tropy

★打法：先是青蛙，跑动躲避它的跳起压击，几次后它会消失。大个子出现会把冰面打碎，打碎前站在边缘有裂缝的旁边，变成碎块后，每个碎块踩上去都会下沉，跳到不同冰面等到他身上的光消失后，过去spin一下，冰面会还原，青蛙再次出现，循环三次即可。

来到基地中，Crash的妹妹出现，她被电击中后不用管她，跟着博士来到外面。跳跃几个浮动平台来到飞船上。操作博士，出现准星的时候射击（按□键），L1，R1可以方便的平移。地上出现子弹箱，取得后隔一段时间出现。子弹数没有上限，出现就捡到。

来到别墅后发现周围有很多TNT炸药箱，踢和铲起足球可以碰到，使其爆炸。收集宝石。

来到喷泉处和博士对话进入地下的熔岩基地。

6 熔岩基地

此处是个大段的推箱子模式，利用博士变成的箱子开启机关，开门。后面的机关和前面变化不大，小心即可，最后来到BOSS处。

BOSS! Dingodille

这个BOSS是整个游戏中难度最大的，主要是其攻击方式非常多，每次最后的蓄力攻击是反击它的时刻。当它蓄力攻击时会停一会，这时来到柱子前，引诱它向柱子攻击，当它攻击时会蹲下，此时躲开。它击中柱子后地上会出现一个按钮，slam攻击按钮，boss上方会有水落下来，这时过去spin攻击它。这是他主要的攻击方式：1.三发火箭，蓄力攻击。2.下段旋转火焰，上段旋转火焰，蓄力攻击。3.下段变化式火焰，火墙攻击，蓄力攻击。4.上下变化式火焰，火墙攻击，火箭攻击，蓄力攻击。

★打法：围着它跑动，躲避火箭。二段跳跳过下段火焰，下蹲躲过上段火焰。近距离围着BOSS转动躲避火墙的追赶。

7 回到别墅

通过用纸飞机攻击的老头后，来到有绿色岩浆向上冒的房间。这是个3D玩法的追击关。在上二楼的中心楼梯处，站在较高的地方用二段跳就可以登上弹跳箱，就可直接到三楼。途中的宝箱要抓紧时间用跳踩的方法吃。出来后碰到博士，操作博士，进入追击关。可以一边开枪一边跑，开枪的话注意拐角处拾得子弹。后面的用枪攻击磁铁会把地板吸过来。打教堂旁的铃铛可以让人把挡路的家伙撞倒。遇到nina，nina的玩法是用飞爪在空中荡。有风向标的地方，spin风向标可以掠跑上面的龙。用爪攻击楼上的钟，使其抬上去，趁机过去。飞艇吊着公交车追击时，注意打带！号的箱子。一直来到博士处，博士来到boss处。

BOSS! Madame Amberly

★打法：很简单，躲避她的电击，打被她电击张开的地面使其还原。等她放铃铛时，快速攻击铃铛砸她，她转身，攻击她的背部。三次后即可胜利。

打完她后前行换成操作Crash，出门可以取得宝石。右边的浮台上飞艇后离开。来到冰雪基地，进入基地遇到邪魔古惑狼（Evil Crash），他劫走nina。基地整个传送到火山地带。Crash再次把博士踢下去，当滑板。这次是追击Evil Crash，所以它能消灭一些路上的小兵。最后来到一片红色的海滩。红色海滩上有宝石收集，难度很大。再次进入Crash开路模式，这次长度很长，有了以前的经验这里不难通过。注意第三段路，又一挥！号的开关箱子，最后一个不要spin就行了。

8 科技基地

最后来到科技基地，碰到博士和nina，一起进入。这里非常好玩，难度也较高，尤其是浮空带颜色的光学平板，中部出现多个平板相连，互相交替出现，一定要记住红黄蓝绿顺序。最后铲两个机关球上去开门，进入最终boss的战斗——两只小鸟。

BOSS! The Evil Twin's DeathBot

★打法：先是nina飞抓登上平台，打碎六个发亮的东西。然后控制博士，跑动打掉它的左右手。最后古惑狼Crash控制MechaBandicoot用火箭攻击，当转到光学屏风口处时攻击即可。



这是人气漫画作品第一神拳的游戏最新作。该系列一直都有爽快的打击和丰富的技巧，加上在剧情、人物以及特技等方面高度忠实于原著，是“一步迷”不可错过的好游戏。亲自上阵体验一下轮摆式位移的快感吧！

口文/AZ　责编/北斗

PS2	本刊译名：第一神拳 全明星			
对战格斗	ESP	2004.12.28	3990日元	1024K
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

CHECK 1 游戏基本操作

第一神拳的操作可不同于普通的格斗游戏，其差别还是蛮大的。先说移动，我们来看看这张默认的移动方式设定图，就有很大的特点：用力推左摇杆就可以控制人物移动，但是摇杆的上下左右分别对应的是游戏中人物的前进、后退、左移和右移，也就是所谓的主观操作。用这种操作设定不管视角怎么变化，只要注意你控制的人物的方向就可以了。也许是大部分人在用左手大拇指推摇杆时并不能真正垂直的向上或下用力，游戏默认将“上”这个指令向右偏了9°C。当然你可以根据需要在菜单第二项随意变更这个角度，不过我想应该不会有人旋转个180°C来操作。其实在实际操作中，微小的角度变化似乎并无大的影响，保持这个默认的9°C就可以了。如果你习惯了一般的3D格斗游戏，无法适应这种主观操作。可以试着将菜单第一项SYNCHRO MODE画面同步模式设置为ON，这样就变成了客观操作，也就是推哪走哪。这时最好把角度归零，不然就等着乱套吧。



用力推摇杆是移动，轻轻推摇杆则是曲身。当你的力度用的适当的时候，人物就会原地曲身。如果保持这一力度不动，人物就会不停的重复曲身动作。曲身是个相当重要的动作，进攻和防守都离不开，所以要相当熟练这个“力度”才行。如果你刚上手时无法适应曲身和移动之间的推杆力度差别，不要急，还有其他办法，在下面的键位设定中解释。

进入BUTTON LAYOUT，我们可以看到默认的键位设定如表：

□	左直拳
△	右直拳
×	左腹拳
○	右腹拳

L1	防御
R1	按下后与某个拳键组合出特技
L2或R2	按下后组合□或×是左勾拳，组合△或○是右勾拳

选中任一按键，会弹出另一菜单，你可以根据习惯随意更换按键。这时你会注意到有两项功能默认设定中并没有使用，这就是对不能很好掌握推摇杆力度的初学者作用很大的Step和Sway。这两个选项将摇杆的功能分开，当你把某个键设定为Step时，摇杆就专职负责曲身了，不管用多大的力推都不会移动半点。而按下这个Step键后，摇杆又变成专职负责移动。Sway键则正好与Step相反，按一般人的习惯，推荐把L2或R2设置个Sway键。注意，两项功能键不能同时存在。



摇杆选项中除了Normal还有一个Expert专家模式。二者区别在于Normal状态下只是简单的把摇杆分为两种力度等级——曲身和慢速移动，如果需要快速的移动只能连推两下摇杆进行前冲、急退或侧跳。而Expert模式力度等级则分为三种，比Normal多出了快速移动。前冲急退这些动作会在加速的一瞬间使出，也就是说直接大力推摇杆就可以冲刺，不用连推两下。

CHECK 2 游戏系统规则



第一次进入比赛画面你可能会很不适应，因为屏幕上没有任何的信息显示，血槽、时间等等统统没有。其实比赛时人物有三个数值会发生变化：耐力、体力、生命值。耐力会随着人物被对手击中而减少，减至0就会被击倒。体力则关系到攻击防御和移动等等方面的能力，出拳、被击中击倒都会损失体力，体力下降其他能力也跟着下降，会出现拳速下降等等现象，但只要休息一下就会恢复。而生命值就是看你被击倒了还能不能爬起来。不过这些数值统统不会显示出来，凭感觉玩吧。至于时间，基本上一回合是90秒，在85秒的时候会有音效提示。

当人物被击倒后，裁判开始读秒，10秒之内爬起来并回过神来才能继续比赛，如果仅仅是爬起来，却晕晕糊糊的站在原地，过了10秒一样算KO。这段时间里很多人喜欢狂按手柄，但是似乎对起身速度影响不大。如果你不在乎手柄，不妨试试，宁可信其有不可信其无啊。



除了KO还有TKO——Technical Konck Out的简称。当比赛呈现一边倒局面的时候，裁判为了保护拳手会终止比赛或是TKO。在剧情模式中会遇到各种比赛的情况，一回合内将对手击倒的次数达到规定就会直接判TKO，从而提前赢得比赛，其中プロテスト职业资格赛、新人王决定赛和4回合战比赛2次击倒算TKO，スパーリング练习赛以及各种8回合战以上的比赛则是3次击倒算TKO，还有WBC的比赛以及地下的拳斗等形式对这个不做规定，只要能爬起来就可继续比赛。

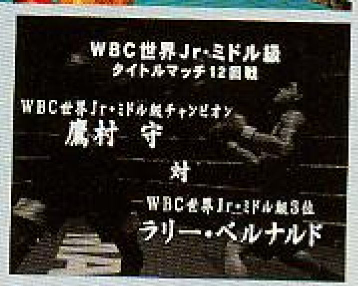
★各种视角介绍

视点	特点
00 DEFAULT	默认的视点，人物相对位置的变换和背景的变换都很平滑，是最常用的视点。
01 LOW	视点更低，有点像教练的视角，其余同上
02 SIDE FIX	人物的相对位置不会变换，这样有时会造成背景的高速转动，容易眼花
03 BOXER1	1P人物的追尾视角，1P操作起来很有带入感，很容易看清对方上路拳的出招，但中路拳几乎看不见
04 BOXER2	2P人物的追尾视角，同上
05 OVER HEAD	拳击台正上方俯视，没什么意义
06 RING SIDE	裁判的视角
07~10 POST	拳击台4根柱子的视点

比赛时按下暂停会出现设定菜单，大部分只是变了个文字而已，内容都一样。第一个Special Move是此人物的特技列表。第二个就是按键设定。第三个是摇杆角度设定，可以在这里打开画面同步模式。下面的视点变更在主菜单下也有，但在这里调整会更加直观。

CHECK 3 游戏模式介绍

到介绍游戏模式时候了，STORY模式不用说，忠实原著的几十场比赛全部登场，且分为6个阶段：Act1~Act6。随着进度的提升，之前登场的人物和场地等项目将可以在其他模式下使用。打完Act3、5以及6时，会有密码出现。将这些密码在主标题画面的OPTIONS→PASSWORD中输入，就可以追加新的比赛。加上官方公布的三组密码，共有六组密码。



★游戏密码及效果

密码	效果
ASA CT3 CLR	Act1添加一场比赛
DAM ATA MAQ	Act1、Act2、Act5、Act6各添加两场，Act3添加一场
ALL ✱ST ARS	增加三名新角色
DAT EVS RMZ	在Act3之后增加一项Extra比赛，胜利后Act1再添加两场，Act3添加一场
BRC MAN EXH	增加一名新角色
MRS AND MAN	增加三名新角色



EXHIBITION模式可以将所有已经打出的人物和场地进行对战，可以随意选则回合数及TKO规则，还能对人物的力量、速度、体力三项能力值进行随意分配。而TOURNAMENT模式顾名思义就是4个人打锦标赛，同样可以使用所有人物，随意选定规则。

好了，游戏的基本情况都介绍完毕。以下提供一些进阶的内容。不过因为对战时提供的信息太少，很多东西都只是一种抽象的概念。所以大家看了当作参考就好，主要还得靠自己琢磨。看看漫画原作对游戏也有很大帮助。

CHECK 4 如何有效地防守

防守有很多种方法：1、利用站立时的防御姿势。对方的拳头正好打在你的防御架势上，这并不是一种主动的防御，可以说是对方的一次失败的进攻，当然对手也不会一直使用一种拳路的；2、按住防御键。此时人物会小幅移动拳头或者手臂去阻挡一些攻击，这种移动很可能延误你进攻的时机；3、主动出拳弹开对手的拳头或挡住对手的拳路这需要非常熟悉对手的拳路以及迅速的反应。举个弹开拳头的例子，对方一个右直拳瞄准你的头过来，看准了出一个左勾拳把他的拳或者手臂打上去，这样都可以成功的回避此次攻击。反过来看，也可以认为是对方用拳挡住了你的勾拳拳路；4、曲身闪避。这是回避上路拳的最好方法，完全不受到冲击不说，还可以为下一步的进攻作准备。所以我觉得，积极地曲身闪避和主动进攻是最好的防守。



CHECK 5 如何有效地进攻

我们已经知道怎么打出普通的直拳摆拳和勾拳，怎样的组合它们来达到最好的效果呢？一般的可以使用速度快的左刺拳来试探和引诱对手，待其漏出破绽后利用右拳攻击。有一点需要说明的是，左右轮流出拳并全部打到对手，可使出拳的频率最高。因为连出两个左拳的话，左臂需要收回来后才能再次出击，而如果左拳出去后马上出右拳，右拳击中时左臂已经收回可以再次出击了。

但是如果这样连续攻击得太猛，首先你自己容易激动容易乱，其次游戏人物也会瞬间消耗大量的体力，所以没有十足的把握不要这么干。



仅仅了解那些普通的出拳是不够的，还要熟悉各种移动对拳路的影响，例如冲刺后接各种拳等等。另外，曲身动作对攻击有举足轻重的作用。首先，曲身可以躲避对手的攻击，此时对手往往在某处出现大的空隙，你可以迅速行动。其次，前曲身和左右曲身是攻击对手中路的先决条件。前曲身加直拳或摆拳的攻击都可以轻易绕开对手上路的防御击中对手，而左右曲身接攻击也可以在对方出现空当之后痛击侧面。也可以用左曲身加右摆拳打出从右上往左下砸的拳路，有效避开防御，反过来用右曲身加左摆拳同样可行。最后，曲身后仰除了可以躲过大部分上路拳外，还可以加长直拳和摆拳的移动距离，进一步增强其威力。利用这招马上反击，收效奇佳。

CHECK 6 各种特技分析

看过原作的朋友一定对各种特技拳法印象深刻。游戏中也比较好的表现了这些技巧。这些特技有不少是各种基本拳路的变形或者组合，对于这种你只要按照使用基本拳的思路去使用它们就好。还有一些就是特点非常明显的特技了，这里重点指明一下：

●デンプシー・ロール轮摆式位移，代表人物是主角幕之内一步。这招是以类似前曲身坐摆拳开始，力量很猛且可以连续出招形成左右夹攻。开始的曲身动作使这招可以用来回避对手的攻击后马上反击。虽然在左右摆拳的同时人物会慢慢向前移动，但始终跟不上人正常后退的速度，所以如果能将对手逼至角落然后连续使用这一招，会有很恐怖的效果。

●铁拳ボディー打ち，代表人物鸭川源二。低空的左摆拳攻击，作为鸭川拳馆创始人的特技，这一招的威力是可以想象的，因此使用次数也有限制。

●ダブルパンチ，代表人物青木胜。双拳同时出击，用来在对方防御崩坏后的追打不错，再来双拳的范围大，只要距离够，乱打也能中。

●よそ见，代表人物青木胜。引诱对方看别处，此时方处于无防御状态，放心的揍他吧。注意这招只能用一次。

●スローバトル，代表人物板垣学。慢速比赛，发动后时间流逝变慢，这是初学者用来熟悉拳路的最好途径。基本上每个速度型角色和全能性角色都会这一招。

●モメンタリーバトル，代表人物板垣学。在出拳的一瞬间发动此招，时间会停止下来，同时出现一个绿色的准星。这个准星可以在一个白色的范围内移动，它表示的是你这一拳的落点，即是说你可以小范围改变拳路以瞄准对手或绕过防御。最好配合慢速比赛使用，不然很难抓住发动时机。

CHECK 7 拳击姿势比较

最后讲一下怎样辨认拳击姿势及其优缺点，大家对战时可以参考来组织战术。

●Boxer Fighter Style，大部分的人都是这种姿势，双手放在胸前，脚步不停的移动。是一些较轻量级的选手喜欢的姿势，速度快，威力小。

●Fighter Style，和Boxer Fighter Style类似，但脚步移动较少。重量级选手喜欢用这种姿势，速度慢，威力大。

●Peek A Boo Style，双手挡在下巴的位置。一步使用的就是这种姿势，防守稳健，速度更慢威力更大。

●Hitman Style，右手放胸前，左手不停的晃动。手臂长的选手用的姿势，善于左手远距离牵制，然后用右手致命一击。

●Open Style，双手下垂，完全不用来防御。速度型选手，防守差不多完全靠超快速的闪避来完成，攻击力小，同时收招也比较慢。

●Up Style，相对于Fighter Style左手推前。小桥健太就是这种姿势。左刺拳攻击距离较长，且相对Hitman Style左手在上，更有利于防守，能力比较平均。





テイルズオブザワールド なりきりダンジョン3

以传说系列作品而闻名的Namco再度推出世界传说换装迷宫系列的第三作，用换装为主题来展现传说的本系列以其独特的创意而广受好评，此次系列最新作不仅在系统上作了较大改进，而且在设定上也创造了前所未有的豪华阵容，云集了Namco旗下五个最优秀的传说作品中的37位明星角色们，而且还不时穿插名大作的曾经的经典剧情于本游戏中再现，更让人在游戏时感动不已，而这款游戏的表现也确实没有辜负我们对其的期望，真也不愧为GBA上最后的S・RPG大餐的称号！　□文/逆转A.C.E　责编/北斗

GBA	本刊译名：世界传说 换装迷宫3			
战略角色扮演	NAMCO	2005.1.6	4800日元	128M
	卡带	日版	1人	全年龄

全服装及其合成列表

编号	服装	服装合成
001	なりきりし♂	最初から
002	なりきりし♀	最初から
003	けんし♂	なりきりし♂+けんじゅつしょ
004	けんし♀	なりきりし♀+けんじゅつしょ
005	かくとうか♂	なりきりし♂+くろおび
006	かくとうか♀	なりきりし♀+くろおび
007	アーチャー♂	なりきりし♂+ハンターボウ
008	アーチャー♀	なりきりし♀+ハンターボウ
009	クレリック♂	なりきりし♂+きょうてん
010	クレリック♀	なりきりし♀+きょうてん
011	ニンジャ♂	なりきりし♂+くろしょうぞく
012	ニンジャ♀	なりきりし♀+くろしょうぞく
013	ウィザード	なりきりし♂+くろのローブ
014	ウィッチ	なりきりし♀+くろのローブ
015	しょうにん♂	なりきりし♂+きんのそろばん
016	しょうにん♀	なりきりし♀+きんのそろばん
017	おどりこ♀	なりきりし♀+ダンスシューズ
018	ワンダーシェフ♂	なりきりし♂+フライパン
019	ワンダーシェフ♀	なりきりし♀+フライパン
020	あそびにん♂	なりきりし♂+キツネのおめん
021	あそびにん♀	なりきりし♀+キツネのおめん
022	ドクター	なりきりし♂+ちょうしんき
023	ナース	なりきりし♀+ちょうしんき
024	おんがくか♂	なりきりし♂+ギター
025	おんがくか♀	なりきりし♀+ギター
026	がくしゃ♂	なりきりし♂+ひゃっかじてん
027	がくしゃ♀	なりきりし♀+ひゃっかじてん
028	ねこにん♂	なりきりし♂+のこぎのこ
029	ねこにん♀	なりきりし♀+のこぎのこ
030	てじなし	なりきりし♂+シルクハット
031	モデル	なりきりし♀+かわのコート
032	とうぞく♂	なりきりし♂+とうぞくのダガー
033	とうぞく♀	なりきりし♀+とうぞくのダガー
034	クレス	けんし♂+おうぎかいでんしょ
035	チェスター	アーチャー♂+エルヴンボウ
036	ミント	クレリック♀+スターメイス
037	クラース	がくしゃ♂+けいやくのしょ
038	アーチェ	ウィッチ♀+エルヴンロアー
039	すず	ニンジャ♀+にんとうちざくら
040	スタン	けんし♂+デッキブラシ
041	ルーティ	とうぞく♀+レンズ
042	リオン	けんし♂+しんくのマント
043	フィリア	がくしゃ♀+ぎんぶちのメガネ
044	ウッドロウ	けんし♂+ベルセルクアロー
045	チェルシー	アーチャー♀+セルフボウ
046	マリー	けんし♀+きんのフライパン
047	コングマン	かくとうか♂+チャンピオンベルト
048	ジョニー	おんがくか♂+リュート
049	リッド	けんし♂+りょうしのオノ
050	ファラ	かくとうか♀+ラシュアンぞめ
051	キール	がくしゃ♂+レオノアじゅつしょ
052	メルディ	おんがくか♀+オージェのピアス
053	フォッグ	アーチャー♂+ミアキスバッジ
054	チャット	とうぞく♀+アイフリードハット
055	レイス	しょうにん♂+コルレーンのつば
056	カイル	けんし♂+ストームブリンガー
057	ロニ	なりきりし+ハンターボウ
058	リアラ	ウィッチ+きぼうのペンダント
059	ジューダス	けんし♂+しっこくのペルソナ
060	ナナリー	アーチャー♀+エダンズファイア
061	ハロルド	がくしゃ♀+ハロルドのつえ
062	ロイド	けんし♂+かなめのもん
063	ジーニアス	てじなし+ワールドオブワン
064	コレット	おどりこ♀+みこのしょうぞく
065	リフィル	がくしゃ♀+ユニコーンのつの
066	しいな	ニンジャ♀+リンのすず
067	ゼロス	あそびにん♂+みこのれいふく
068	プレセア	けんし♀+ガイアグリーヴァー
069	リーガル	けんし♂+こうてつのてじょう
070	クラトス	けんし♂+フランベルジュ
071	ダオス	クレス+デリスエンブレム
072	リリス	ワンダーシェフ♀+ぎんのおたま
073	セルシウス	ファラ+セルシウスのなみだ
074	アミィ	ワンダーシェフ♀+マスコット
075	シゼル	メルディ+やみのたま
076	バルバトス	スタン+ちぬられたおの
077	エルレイン	リアラ+きせきのペンダント
078	ユグドラシル	ロイド+クルシスのきせき
079	サナトス	なりきりし♂+りゅうのうろこ
080	ポニー	とうぞく♀+トラのけがわ
081	クライト	とうぞく♂+ウェイクファー
082	わだかつ	あそびにん♀+たいこのバチ
083	わだどん	あそびにん♂+たいこのバチ
084	ギル	けんし♂+エクスカリバー
085	カイ	ウィッチ+BCロッド
086	コスモス	モデル+エーテル
087	ドルアーガ	ウィザード+RCロッド
088	ワルキューレ	なりきりし♀+グングニル
089	ドリラー	なりきりし♂+ドリル

全特殊技能及其PT称号编成

在本作中不同的人物角色或服装搭配的小队在一定情况下将能获得各特定的PT称号，而每个称号的小队都将拥有一战斗时的特殊效果能力，全部相应的组合所对应的特殊能力和PT称号如下表所示：

特殊技能效果	PT称号名	队伍组合编成要求
HP回复量上升	テイルズヒーロー	クレス、スタン、リッド、カイル、ロイド以及男主角中的任意3人
	テイルズヒロイン	ミント、ルーティ、ファラ、リアラ、コレット以及女主角中的任意3人
	剑术指南	剑士服装和クレス

特殊技能效果	PT称号名	队伍组合编成要求
HP回复上升	[illegible]	リッド和ファラ
	ラブラブ	クレス和ミント
	ラブラブマ	スタン和ルーティ
TP回复上升	学术指南	学者服装和キール
	癒しの达人	クレリック服装、ミント、フィリア以及リフィル中的任意2人
TP消耗下降	ラブラブマ	チェスター和アーチェ
	ベストパートナー	剑士服装和クレリック服装或ウィザード服装
	小さな巨人	すず、チャット、ジーニアス以及プレセア中的任意3人
攻击力上升	ふたりはライバル	スタン和リオン
	兄弟仁义	カイル和ロニ
	三角关系	リッド、ファラ和レイス
特技	ラブラブマ	キール和メルディ
	サイエンティスト	クラース、フィリア、キール、ハロルド以及リフィル中的任意2人
咏唱魔法时间缩短	魔术指南	ウィザード服装和アーチェ
	天才と凡民	フリオ、キャロ和ハロルド
速度上升	疾风のごとく	忍者服装、すず以及しいな中的任意2人
	グレートハンター	チェスター、チェルシー、リッド以及ナナリー中的任意2人
防御力上升	豪快さん	コングマン和フォッグ
	2人はライバル	リッド和レイス
	秘められた过去	ロイド和クラトス
	秘められた过去	ルーティ和リオン
气绝上升	弓の心得	アーチャー服装和チェスター
	剣と拳と	剑士服装和格斗家服装
	亲子の绊	スタン和カイル
	グラップラー	コングマン、ファラ和リーガル
	ふたりはライバル	クレス和チェスター
打击出力上升	片想い	ジーニアス和プレセア
	クールなやつら	すず、ウッドロウ、ジューダス以及プレセア中的任意3人
	頑固者	クラース、コングマン、フォッグ、クラトス以及リーガル中的任意3人
[illegible]	ナンパもの	ゼロス、ロニ以及游び人服装男中的任意2人
战斗后获得金钱数增加	金の亡者	盗贼服装和ルーティ
	双子の绊	ルーティ和カイル
	いかすメンズ	ウッドロウ、ジョニー、レイス以及ゼロス中的任意3人
	ラブラブマ	ロイド和コレット
战斗后宝物入手率增	レンズハンター	ルーティ和マリー
	もうかりまっか?	商人服装男、商人服装女以及レイス中的任意2人
	おっとごめんよ!	盗贼服装、すず和チャット
	おっとごめんよ!	盗贼服装男、盗贼服装女和ルーティ
材料获得率提高	料理上手	ワンダーシェフ服装、ミント、マリー、ナナリー以及リーガル中的任意2人
[illegible]	动物大好き	ねこにん服装和ねこにん服装或メルディ或しいな

全料理效果及其作成

在任务进行中，除了使用常规的道具外还可以自己利用料理素材制作料理来进行回复，有时在道具匮乏的情况下使用料理反而显得更加实惠，全部料理及其效果和作成所需的素材见下表：

料理名	回复效果	必要的料理素材
おにぎり	HP值10%回复	ライス
おさしみ	TP值10%回复	シーフード
フルーツポンチ	HP、TP值20%回复、异常状态回复	フルーツ
にくなべ	HP值20%回复	にく、キャベツ
さかななべ	TP值20%回复	シーフード、キャベツ
ヤサイサラダ	HP、TP值20%回复	トマト、レタス
ナポリタン	HP值40%回复	パスタ、トマト
フルーツサンド	HP、TP值30%回复、异常状态回复	フルーツ、ブレッド
フルーツジュース	HP、TP值40%回复、异常状态回复	フルーツ、ミルク
ハンバーガー	HP值40%回复	ブレッド、にく、レタス
オムライス	HP值50%回复	ライス、たまご、たまねぎ
リゾット	HP值60%回复	ライス、チーズ、たまねぎ
サンドイッチ	TP值40%回复	ブレッド、たまご、レタス
パエリア	TP值50%回复	ライス、シーフード、トマト
ペスカトーレ	TP值60%回复	パスタ、シーフード、トマト
フレンチトースト	HP、TP值30%回复	ブレッド、ミルク、たまご
ロールキャベツ	HP、TP值40%回复	にく、キャベツ、トマト
ビーフシチュー	HP值100%回复	にく、トマト、たまねぎ、じゃがいも
クリームシチュー	TP值100%回复	にく、ミルク、たまねぎ、じゃがいも
カレーライス	HP值40%回复	ライス、たまねぎ、にく、じゃがいも
グラタン	HP、TP值50%回复	パスタ、ミルク、たまねぎ、チーズ
オムレツ	HP、TP值100%回复	にく、たまご、たまねぎ、チーズ

全任务迷宫宝箱获得物品一览

迷宫任务	获得物品
任务一 初闻遗迹	300ガルド、アップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、ライフボトル
任务二 レミ遗迹地下1F	空宝箱
任务三 神殿大教堂	レザーマント、222ガルド、333ガルド
任务四 神托的圣堂	300ガルド、カギあけセット、タリスマン、ライフボトル、エメラルドリング、かわのコート
任务五 王城的地牢	500ガルド、600ガルド、ポイズンチェック、ライフボトル
任务六 レミ遗迹地下2F	获得不能
任务七 迷惑树海	マジックミスト、アワーグラス、とうぞくのダガー
任务八 绝望的宫殿	777ガルド、ミラクルグミ、ライフボトル、1400ガルド、くろのローブ、フライパン
任务九 转生之东/西门	4000ガルド、エリクシール、ライフボトル
任务十 レミ遗迹地下3F	1500ガルド、4000ガルド、メンタルリング、シルクハット、クローナシンボル、エメラルドリング
任务十一 总领主之馆	2000ガルド、3000ガルド、エリクシール、ミラクルグミ、エメラルドリング、ブルータリスマン、ミスティシンボル、メンタルリング
任务十二 矮人村落	无
任务十三 精灵之森	2000ガルド、エメラルドリング、エルヴンブーツ **胜利后**：2000ガルド、エルヴンロアー、クローナシンボル
任务十四 人间牧场	2000ガルド、2500ガルド、エリクシール、キツネのおめん、そろしょうぞく、サンダーマント、フェアリィリング、ミラクルグミ
任务十五 背叛之城	无
任务十六 レミ遗迹最下层	无
任务十七 魔科学研究所	2500ガルド、フライパン、メンタルリング、2500ガルド、ジェットブーツ、ブルータリスマン
任务十八 冰之洞窟	グングニル、フリーズチェック、プロテクトリング、ペルシャブーツ、4000ガルド、アクアマント、エリクシール、クローナシンボル、フレアマント、ミラクルグミ
任务十九 炎之洞窟	アクアマント、フレアマント、プロテクトリング、レジストリング、3ガルド、30ガルド、300ガルド、3000ガルド、エリクシール、セルシウスのなみだ、パラライチェック、ポイズンチェック
任务二十 斗技场	ジェットブーツ、ライフボトル、100ガルド、エリクシール 斗技场结前阶段：サンダーマント、ミスティシンボル、フェアリィリング、たびだちのかぎ
任务二十一 [illegible]	6000ガルド、エメラルドリング、きんのそろばん、クローナシンボル、マジックミスト、ミスティシンボル
任务二十二 超古代都市	5000ガルド、6000ガルド、エリクシール、ペルシャブーツ
任务二十三 浮游要塞	5000ガルド、6000ガルド、エリクシール
任务二十四 レミ遗迹地下最低层 决战!	**1F**：3000ガルド、くろおび **2F**：6000ガルド、ハンターボウ、フィートシンボル、エリクシール、5000ガルド、ピコハン **3F**：10000ガルドドリル4F：10000ガルド、15000ガルド、エダル、ジェットブーツ、20000ガルド、エリクシール、エクスカリバー **胜利后**：きせきのペンダント、りゅうのうろこ、やみのたま、ちぬられたおの、デリスエンブレム、クルシスのきせき
EX隐藏任务 [illegible]之塔	**1F**：アップルグミ **2F**：ライフボトル **3F**：ミラクルグミ **4F**：エリクシール **5F**：1000ガルド **6F**：ジェットブーツ **8F**：10000ガルド **9F**：ドルアーガ出现 **10F**：RCロッド、BCロッド、アップルグミ



在古龙的小说《多情剑客无情剑》中，曾描绘过一位江湖奇人百晓生，这个人RP虽然实在不咋地，但却作有一兵器谱，名动天下，无人质疑。其兵器谱，不以兵刃锋利排行，而结合武功及使用者"综合素质"论位。百晓生之兵器谱中，天机老人以一根天机杖高居榜首，上官金虹以一对龙凤环位列第二，排下来才是我们熟悉的小李飞刀。不过后来江湖事变，小李探花悉战金钱帮，天机杖折，龙凤环断，从此，小李飞刀成为武林神话，留名江湖。

有江湖的地方就有纷争，其实岂止武侠世界，回头看看我们的游戏生活，也少不了各种名目之"排行榜"。大风起兮云飞扬，长江后浪推前浪，在游戏世界的刀光剑影中，其实也有不少神兵利器名动天下，长留青史。剑分东西，枪争长短，之外诸多游戏还不忘设定"隐藏武器"之流，勾起我们踏破铁鞋寻找的自虐本性。既然是一切源自幻想，那么游戏世界的江湖兵器则更可以不受约束天马行空了，刀剑枪棍只能算"常规武器"，用得滥了也就不吸引眼球了，为配合宇宙星系战争而诞生的"大规模杀伤性武器"好像也没了新意，于是大家一古脑儿剑走偏锋往邪道上闯——认真说来，其实游戏世界里的兵器可要比武侠世界复杂又邪门得多，这要归功于设计者天马行空的想象——不怕做不到，只怕想不到。管它什么旁门左道，管它什么三教九流，只要能克"敌"制胜，好使就成！在这一团乱斗中，小女不才，欲试做一游戏邪门兵器谱，以博众人一乐。不过游戏世界的"兵器"实在太过驳杂，眉毛胡子一把抓似乎也有失公允，那好，咱也分门别类，说一道二。



啊？生活用品？！那能排进兵器谱吗？当然，按常理是不会的，但别忘了咱们这可是天马行空的游戏世界啊。不用那么吃惊，在记忆里翻翻你的游戏记录，触目所及，生活用品俨然武器重担的战例并不少，下面就让我一一道来。

NO.1 灵异照相机

出处：《零》、《零·红蝶》系列游戏

伤害度指数：★（只伤鬼不伤人嘛！）

我敢打赌，大多数人看见一只鬼出现在自己面前时，第一反应绝对是拔腿就跑（如果还没吓到腿软的话），而不是跟它合影留念。不过有几个小女孩好像就爱干这种事。



一来，看看镜头，跟我说"茄……子"。

用"优雅的恐怖"来形容《零》的系列两部作品再适合不过，而游戏给人留下的最深刻的印象除了和风式的恐怖以及兄妹、姐妹的情感牵绊外，还有那部具备封杀鬼灵之奇异功能的照相机。照相机这玩意虽然现在只是普通的生活用品，但在它诞生并传入东方之初，却是传闻能够摄取人魂魄的怪物。也许，正是这个历史的笑话为游戏的开发者带来了灵感吧！

从第一作开始，在整个游戏中，古老的照相机就成为玩家唯一对抗敌人的武器，无论是多么厉害的鬼灵，玩者只要将镜头对准敌人，即可开始蓄力。然后等到镜头闪出光芒，便可按下快门将恶灵的生命力吸收到相机中。不过恐怖游戏毕竟是恐怖游戏，想想大家好不容易壮起"鼠胆"推开屋门，陡然间斗大的脑袋穷凶极恶地闪现在眼前，魂都吓掉一半了，哪里还顾得上举起相机？听说许多人在玩《零》时有开门"架炮"的习惯，想必也是给吓出来的吧（笑）。

当然，既然作为一种"武器"，这东西也不会是万灵的，跟使枪也得用子弹一个道理，灵异照相机的"子弹"就是底片。游戏中一共可以找到数种底片，例如最普通的"一四式"，拿杂兵试手的；稍强一点就是"三七式"、"七四式"……"七四式"的威力嘛，你可以把它换算成《生化危机》系列中的火箭炮。再往下就是终极武器"九〇式"了，用它来封BOSS鬼，等于《生化危机》的轨道炮吧……



为了使灵异照相机更加"武器化"，游戏中还对其攻击范围、速度、最大值等基本能力做了一系列设计。此外，还有众多辅助功能。综合说来，一台被武装成这副模样的照相机已经完全具备列入"兵器谱"的所有要素。玩多了这个游戏之后，让我常常有在自己的老土相机上安一个"火箭筒"（广角镜）的冲动——什么，问我干啥用？增加攻击范围呗！

经典战例

大概是为了增加游戏的刺激感，《零》系列游戏在照相机的攻击判定上有一个"蓄力"的设定：当照相机镜头对准鬼灵后，将鬼灵锁定的时间越长，那么得分值就越高。不过既然是鬼灵嘛，飘来飘去或者突然消失也是完全可能的，这样"蓄力"就不幸失败了。这样的设定造就了与鬼灵对决经典的一幕：你可以一直保持"蓄力"状态，如果你技巧不错的话（当然还得加一点运气），当鬼灵极度靠近你，就在那几乎扑上鼻尖的一瞬间，灵异照相机放射出红色的光芒——看准了，咔嚓一声，嘿！超强的攻击，甚至一击定胜负哦。

NO.2 水管、手提包

出处：《寂静岭》系列游戏

伤害度指数：★★（一般般，敲自怪物还可以，打人就免谈了——好像弄反了？）



别以为长得帅我就不打你！

武学修炼到一定境界之后，讲究"飞花摘叶皆可伤人"，而《寂静岭》系列的主人公们恐怕就有这种本领。不然，他们怎么可能用这些简陋的"武器"对付噩梦般的敌人呢？

我想，喜欢《寂静岭》的玩家大概能够深刻理解"万物皆能成兵"这句话。什么瓶瓶罐罐一到主角手里都能够成为对付怪物的强悍武器，这一条已经逐渐成为《寂静岭》的一大特色。综观此系列，上至水管、木棍、下至高尔夫球杆、棒球球棍，乃至女式手提包，随手拾起就是武器，也算是就地取材。另外，在该系列中我们还能总结出一条规律：很多"生活用品"的威力甚至胜于枪炮。因为许多玩家都很快地发现了一个事实：一头用小手枪久打不死的怪物，只需要用棒球棍狠狠一砸——世界清净了！于是，大家们很快抛弃了枪支弹药，而成为"生活用品"系列忠实的拥护者，并津津乐道于各自最趁手的锅碗瓢盆。



经典战例

说到这里，笔者的一位朋友就曾经绘声绘色地向笔者描述过他是如何用一根球棒将最终BOSS"活活打死"的。虽然这些东西看起来杀伤力有限，但似乎确实是《寂静岭》系列怪物的克星。

NO.3 杀虫剂

出处：《蚊》系列游戏

伤害度指数：0（除了对付蚊子没其他用处了）

很不幸，这种武器并不是给我们用来杀敌的，反而是"敌人"用来对付我们的。说起来也不奇怪，谁让我们扮演的是蚊子呢？



一我们是害虫，我们是害虫，正义的未福灵……

本来这些玩意是没资格上兵器谱的，把它们也列上的原因是本人在《蚊》中实在被追杀得太惨。同类的"兵器"还有苍蝇拍、蚊香、乃至人类的巴掌。只要你玩过《蚊》，扮演过那只嗡嗡嗡飞来飞去的小家伙，你就会理解如果死在苍蝇拍之下是多么让"蚊"郁闷的一件事情！试想，正当你盘旋"敌人"身边寻找机会时，突然，半空中一声清脆的爆响：啪！斜次里杀出来一只"遮天盖地"的拍子，将你拍为肉酱……好恐怖的感觉。而在BOSS战时出现的"究极武器"杀虫剂就更加不用提了，杀伤力惊人，难以躲避，有时候稀里糊涂死了都不知道到底是怎么回事，真是比窦娥还冤啊！

经典战例 当你耕耘在山田家人身上，汲取美味的（？）血液时，随着一声巨响——嗵，眼前一黑，原来是两只斗大的巴掌。哭啊，我不仅仅是为了填饱自己的肚子，还能给你们治病呢，为什么要这么对我？



当兵器进入到游戏当中，它的品种得到了新的外延。俗话说，明枪易躲，暗箭难防，有形的武器大家已经十分熟悉了，无形的武器其实在游戏里也是大加泛滥，让你小心着了它们的道儿哦。看游戏世界里，恶魔、怪兽、替身乱斗一团，想想它们对于你的胜利做出的杰出贡献，还能说它们不算"兵器"吗？

NO.1「替身」

出处：《JOJO奇妙冒险》系列游戏

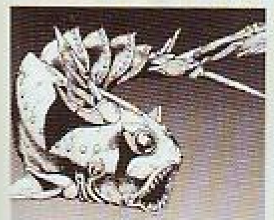
伤害度指数：★★★（强的连时间都可以停止，弱的就……马马乎乎给个三颗星吧）

我敢肯定荒木吕飞彦小时候一定经常被别的小孩欺负，成天盼着打架的时候有人可以帮自己……哈哈，玩笑玩笑。不过拥有这么一个拉风的家伙作跟班，难道不是所有男人童年时的梦想？



改编自漫画的《JOJO奇妙冒险》系列游戏早年就已经在PS、DC上颇有建树，PS2上的《JOJO奇妙冒险·黄金的旋风》更是掀起了一阵JOJO潮流。"JOJO"系列的成功，除了它精彩绝伦的故事情节外，还有一个非常重要的原因就是"替身能力"这个让人惊叹的奇妙构想！

对于没有接触过这个系列的玩家，可能很难理解"替身"的概念。简单地解释，所谓替身，就是派生于"波纹气功"的一种拥有强大力量的实体化的精神影像——同样拥有"替身"能力的人能够相互看到对方的"替身"。一般说来，"替身"是不可触摸到的，但是在战斗中，"替身"也能够实体化并给予对手重创。反之，如果"替身"受到攻击，那么"替身"的主人也会受到相应的伤害。



在《JOJO奇妙冒险》的系列游戏中，将"替身"这种奇妙的武器还原得最好的大概是PS2上《黄金的旋风》这一作。在游戏中，使用"替身"战斗的精彩之处不仅仅在于让玩家过了一把"邪灵附体"般的瘾，更让人拍案叫绝的是，游戏中出现的"替身"能力非常忠于原作，花样之繁多，能力之奇妙，每每让人出乎预料，惊喜连连。比如将具有强大治疗能力的"黄金体验"，能在任何物体表面造出拉链藏身其间的"黑色安息日"，以及让时间停止5秒的"白金之星"，根据体温自动追踪攻击的"皇后杀手"，让人缩小的替身，利用影子攻击敌人的替身，让敌人迅速老化死亡的替身……斗志斗勇，乐趣无穷。



经典战例 不管是在漫画还是游戏中，拥有整个系列中最强替身"世界"的BOSS迪奥与拥有"白金之星"的空条承太郎之间的最后一战大概是整个"JOJO"系列中永恒的经典之战。两个同样类型的替身，两种同样能够改变时间流动的能力，旷世之战带给读者和玩家的紧张感至今让人回味。所以，在这里我强烈向大家推荐这个系列！

NO.2「恶魔」

出处："女神转生"系列游戏

伤害度指数：★★★（因人而异了）

"魔由心生"，此言不虚。看《女神转生》中那形形色色的恶魔，不正是人心所生么？不过说实话，要是有一天我发现自己周围的世界真的是被众多恶魔所充斥着的话，那……我还是自杀算了。



足足8年，玩家们终于在盼来了《真·女神转生》系列正统的第三作——在PS2上推出的《真·女神转生3 NOCTURIN》。回首这个系列，当初在第一时间玩到超任上《女神转生》的玩家，现在恐怕大多已长大成人。但作为"女神"永恒的元素，"恶魔"仍然在女神的世界异常活跃。

冰天ヴァルナーニ
氷結に強い／火炎に弱い

有玩家把"女神转生"系列称为"大人的童话"，一个真实得近乎有些残酷的童话。历经多年，虽然"女神转生"系列的开发者大多已各奔东西，但"恶魔的绘师"金子一马却留了下来。我想，只有诞生在他笔下的"恶魔"，才能表现这个系列的神髓。

也有人说，"女神转生"系列是一个"另类"的RPG，我想，所谓"另类"的评价除了这个游戏奇异的世界观外，很大的成分也要归功于"恶魔"这一概念的设计。玩过此系列的玩家都知道，"女神转生"的世界是以现实为蓝本所构筑的世界，是现实生活的镜子。"女神转生"中的各种"恶魔"其实也不过是人类真实思想在扭曲世界中光怪陆离的投影。在"女神转生"系列游戏中，每一部作品都开始于"现代社会平稳的日常里，某一天突然出现了一些非正常的东西。平稳的日常开始崩溃"，这个异变就是"恶魔"的侵入。召唤"恶魔"的程序可以是四个人各占一角拨打一个灵异的电话号码（很符合日本流行的都市传说嘛），也有的是通过专门的电脑。同时"恶魔"的系统也是"女神"系列最大的一处创新，说白了，"恶魔"的作用就在于"利用敌人的力量来对付敌人"（个人认为后来的口袋妖怪、DQM等游戏里的怪物捕捉系统都源于此）。这也使得女神系列里的登场怪物有别于其他RPG里的怪物，不再仅仅是经验值的象征。在女神系列里，玩家需要不停地与恶魔"合体"，借此来获得更加强大的力量。同时，颇为复杂的"合体"设定也使得许多不明其中奥妙的玩家大呼游戏难度太高，甚至失去了继续进行下去的信心。



"人只要有了妖的心，也就成了人妖。"用周星星的这句"名言"其实可以概括在"女神转生"系列几部作品中的"恶魔"含义：因为人心的邪恶，所以才会有恶魔降临人世。



经典战例 "真3"中的战斗可谓场场经典。游戏把属性相生相克的重要性放到了至高的地位上，要求每一场战斗都全神贯注地投入和计划。在自己和恶魔仲间那一拳拳的进攻中，有着非常出色的打击和爽快感。

NO.3「召唤兽」

出处：《最终幻想》系列游戏

杀伤力指数：★★★★★（地球都能劈开，你说牛不牛？）

这个不用我多解释了吧？不管是叫做GF也好，叫做AEON也好，要是你没听说过，就证明你是一个游戏菜鸟！



有《最终幻想》的历史就有召唤兽，相信这句话大多数玩家应该不会反对。同样是经历了多年的洗礼，召唤兽已经成为《最终幻想》主角们永恒的护身符和挡箭牌。当然，SE也没有狠心到让这些贡献巨大的召唤兽们只出力不收获，单单是其响亮的名头，就足够羡慕死一大票跟在主角身边又永无出头之日的配角。

召唤兽之于《最终幻想》，除了作为"武器"使用外，通常还有很重的戏份，关联着剧情的前进，这也使得他们的地位远远地超过了一般意义的"武器"。不过，随着《最终幻想》系列作品的增多，登场的召唤兽种类也越来越多，直至《最终幻想》8和《最终幻想9》达到顶峰。SE大概突然意识到了《最终幻想》中的召唤兽已呈泛滥之势，俗话说，任何东西多了就不值钱了，不知道是不是出于害怕召唤兽"贬值"影响玩家收集欲望的考虑，SE开始在《最终幻想10》大幅度削减召唤兽数量（提高质量？），同时大幅度启用新人（伊克西翁、昆虫三姐妹、保镖一票家伙就是钻了这个空子列席召唤兽队伍的），不过，还是有一些"老一辈"的召唤兽凭借着出道早，外形好的天然优势，在《最终幻想》中牢牢占据着一席之地。首当其冲者当属性感冷艳的冰之女神"希瓦"，人气越来越旺大有赶超正牌角色之势。想必就



算SE要她下场，恐怕玩家们也不依。相比之下，雷神"拉姆"之类就有点不平了，出道早是没错，可是一直就是个坐冷板凳的角色，要不是为了达成全收集，才懒得理他呢。（长得丑不是你的错，出来吓人就是你的不对了——作者不厚道语录）

另外，《最终幻想》中的召唤兽大多取材于神话，所以一直有玩家津津乐道于研究最终幻想中召唤兽的"最终出处"。SE惯于玩弄玄虚（有点冤枉ENIX了，其实应该是SQUARE爱玩弄玄虚才对，呵呵），给每个召唤兽生拉硬拽上一段历史也并不奇怪。如果能够因为玩游戏爱屋及乌地了解到一点历史和神话知识，对于玩家们来说也是很不错的一件事。

经典战例

《最终幻想10》大概是召唤兽历史的一个顶峰，召唤兽不是仅仅作为武器登场，而是介入了重要剧情。最终BOSS战前，为了不给SIN死灰复燃的机会，YUNA将自己的召唤兽一只只地呼出，又一只只地消灭，看着这些曾经陪伴了自己整个游戏历程的伙伴一个个消失在虚空之间，一种失落难以言表。这一战虽然难度并不大，但在下认为，却是对召唤兽这一永远的幕后主角最好的献礼。因为在这一战中，它们终于摆脱了"主角护身符"的宿命，而成为历史不可或缺的一部分。

邪道兵器谱之 大规模杀伤性武器组

比起"单打单"和"小打小闹"，"大规模杀伤性武器"显然更加具有震慑力。当"大规模杀伤性武器"升级到了游戏版本，那就变成了连星星也可以瞬间"秒杀"的超级武器。在这些超级武器的面前，前面的诸多"兵器"未免显得太弱小可怜，所以为示公平，将其单列一项，捉对厮杀去吧。

NO.1高达

出处：不消说了吧……

伤害度指数：★★★★★（能够宇宙间大打出手的东西，咱不能和这比）

要说这些铁家伙还真是不含糊，迷倒万千拥趸，年复一年的为厂商大把捞钱。从"高达"以及很多其他的机器人设定来看，人类显然很具有自恋情节，要不然弄出来的都是人形兵器呢？其实这玩意儿显然不符合工程学，你看真实世界里面，除了小孩玩具，哪有这样的？



←似乎这是最佳摆酷姿势，斜再拖点地……

本人对高达不甚精通，所以不敢妄断是非，不过这东西横行江湖几十年了，似乎在"大规模杀伤性武器"中至今还没有找到对手。最近看动画GUNDAN SEED的续集，才发现世界走得真快，连高达都已经发展到"自由高达"这种有点违背力学常理的恐怖性杀伤力武器了，想想游戏肯定也早已大幅跟进，哎，高达生命力之顽强，不在青铜五小强之下。

高达是什么，恐怕不需要任何人再来解释，虽然有很多人从物理原理、动力原理等等诸多角度去分析高达作为一种"大规模杀伤性武器"是具有不可回避的巨大天然缺陷的，甚至是对物理常识的一种亵渎（相信把说这话的人扔到高达迷中间不死也只剩半条命回来了），但是高达以及高达游戏所能够带给玩家们那种驾驶人形兵器纵横战场之中的爽快感受，却是其他游戏所无法代替的。笔者的许多朋友就沉迷其中，美其名曰：这才是热血，这才是男人的世界——这话虽然有点偏颇自大，但我想也从一个侧面代表了许多玩家对与高达的感情：在游戏中驾驶高达是每一个（玩游戏的）男人在和平时代对战争的畅想。

经历了25年的发展，高达的动画已经发展到《SEED-DESTINY》，更多的高达迷却在大喊"衣不如新，人不如旧"，许多玩家高喊着要"高达回归"。高达确实已经老了，不能不承认，无论是动画还是游戏，高达系列作品可以说在很大程度上都在"吃老本"，要一个已经老态龙钟的人回复到年轻时代是不可能的，同样，诞生于85年的"高达Z"，以及随后的"高达ZZ"虽然在当时都曾有过辉煌，但在现在的商业环境下，已不可能回复当时的风格。但无论如何，我们都期待星际世界的战争能够更加精彩。

在高达的世界里，除了我们所熟悉的GUNDAN，其实还有许多足以上榜的"大规模杀伤性"武器。但是高达的光辉太辉煌，已经将它们尽数掩盖，"创世纪"、"殖民星激光炮"、"天使之环"……这些名词想必能够唤起玩家们对于高达战争历史的深刻回忆。



经典战例

《高达对Z高达》中的隐藏机ZZ高达令笔者印象最为深刻，此机不但火力、装甲、机动性俱佳，长度远超一般MS身高的"超级光束剑"更是令人咂舌，颇有些《剑风传奇》里格斯的风范。

NO.2异度装甲

出处：《异度装甲》、《异度传说》系列

伤害度指数：★★★★（比高达来说是要差一些）

Xeno系列的装甲在游戏的战斗中是重要的战斗系统组成部分，而在故事流程中每个主角的装甲也占了很大的戏份。从第一作Xenogears的命题就可以看出装甲举足轻重的地位。可以说，没有装甲到xeno都不……



↑KOS-MOS才是真正的"兵器"

从Xenogear到Xenosaga，Xeno的整个架构也许是一个任何RPG都无法企及的庞大世界。在Xeno系列的设定里，连人类都是外星文明为修复自己而生产的产品，那么出现一些超人类力量的机体似乎倒反成了一件"正常"的事。Xenogear与其说是一件"兵器"，倒不如说是浩瀚史诗中浪漫而传奇的一页。

在系列首作中，Xenogear(国内被翻译为"异度装甲")一开始就作为一件令普通"人"们感到恐怖的机体登场，这一点与高达有些类似。而能够驾驶Xenogear的，也都是被外星生命认为没有缺陷，相对"完美"的人类。到了第二作"异度传说"，Xenogear的性能更加得到了强化。但整体说来Xeno系列中的Xenogear机甲似乎还没有高达这般厉害，在剧情中的分量也有所不及，更多地作为一种辅助攻击和防御性武器登场。不过不管怎么说，在异度装甲系列浩瀚历史背景下活跃的Xenogear也绝对受得起"神作"这一称号。





经典战例

太古太空船的残骸，中央电脑拉吉尔之树，在这里等待Fei的，是前世的接触者古拉夫，和他那梦魇一般的深红色的OR威尔特尔，这是普通流程中必败的战役……

NO.3EVA

出处：新世纪福音战士

伤害度指数：★★★★★

高振动粒子光刀、N2炸弹、朗基奴斯之枪、绝对领域、心灵攻击……从物质到精神，从地球到宇宙，Evangelion最为人间的最后决战兵器，成为了抗拒神的意志而使人类存在下去的最后希望。



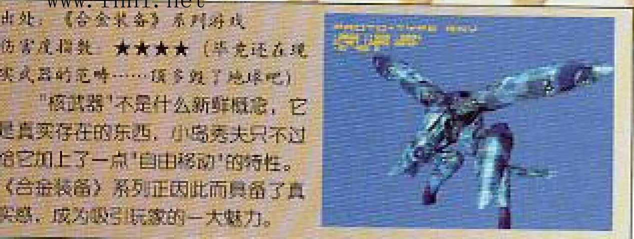


除了上面介绍的几款武器外，游戏中的"大规模杀伤性武器"还有很多，值得一提的是EVA(新世纪福音战士)。虽然已不做大银幕好多年，但EVA毕竟是高达作品横行时唯一能够半道杀出"程咬金"，夺其半壁江山者。这要归功于创造者庵野秀明。EVA的辉煌，甚至持续到动画已经结束了很久，也仍然有游戏陆续推出。

虽然EVA系列一直没有在游戏世界中掀起过像漫画这样的风潮，但EVA作为对抗"使徒"的神兵利器却给玩家们留下了深刻的印象。比起高达之类纯粹的"兵器"，EVA中的机体似乎已经拥有了自己独立的思考能力，所以也就更加显得强大而可怕，更加烘托了原作深邃的思想主题。

经典战例

没有思想的武器毕竟是可以人为控制的，而庵野秀明注定是铁了心要将玩家抛却于心理恐惧的深渊——动画中，暴走的零号机将另一架机体活活撕碎时鲜血淋漓的场景据说在游戏中也得到了真实的还原，这对我来说实在难以接受。我更愿意它仅仅是作为一件没有思想的兵器，而不愿意它触及我们人类丰富的联想和脆弱的承受能力。



NO.4Metal Gear

出处：《合金装备》系列游戏

伤害度指数：★★★★（毕竟还在现实武器的范畴……顶多毁了地球吧）

"核武器"不是什么新鲜概念，它是真实存在的东西，小岛秀夫只不过给它加上了一点"自由移动"的特性。《合金装备》系列正因此而具备了真实感，成为吸引玩家的一大魅力。

当《合金装备》最初登陆于FC之上时，恐怕绝没有人想象到它今日会如此之成功。作为一款战术谍报类游戏，《合金装备》系列中登场的武器可谓花样繁多，而贯穿全线而最富有传奇色彩的，非"Metal Gear"莫属。由此看来战争类游戏对"装甲"颇有喜好，大家都要凑一把GEAR的热闹。

Metal Gear到底是一件什么样的东西呢，按照《合金装备》的设定，某非法军事集团建立了一个叫做"远离天堂（Outer Heaven）"的秘密据点，用于生产一种足以改变世界战争名具的武器。在游戏之初，一支特别行动队伍被派往这里调查，但是他们只向总部传回一条"Metal Gear"的信息便销声匿迹。后来这个悬念被SNAKE揭开：Metal Gear是一种带有原子核机能，具备行走移动装置的特殊坦克。换言之，Metal Gear能够从任何位置施射核弹头。

从这一点看来，比起前面前辈们不着边际的超强攻击力设置，《合金装备》中的这架超强武器Metal Gear倒更显得实际一些，也容易想象一些，尤其是将它和国际热门话题"核"联系在了一起（虽然现在还没有哪个国家能够开发出随意移动的核设施）。Metal Gear合理的能量设计使整个游戏更加具有真实感，毕竟，《合金装备》应该是一场战术谍报的无声战争，而不是一场花哨的视觉表演。

经典战例 Metal Gear是贯穿本系列始终的斗争焦点，关于它所进行的激烈战斗也发生过数次之多，而最让人感受到这种超级兵器那强大压迫力的，还得数初代重制版《双蛇》中灰狐所化身的"忍者"与Metal Gear正面决斗的那一场大战，灰狐凭借自己的特殊装甲与超人的能力，挑战巨大的战车，场面精彩纷呈，让人观看的时候不由得屏住呼吸。



除了以上这些常规和非常规的"兵器"外，大家可能还忽视了一样"编外武器"，嘿嘿，别忘了，咱们自己有时候也是可以充当游戏中的"武器"哦——先别急着张大嘴巴，听我一一道来。

咱们现在的游戏技术越来越先进，许多制作厂商也在追求如何将玩家更好地带入游戏氛围中去，并且相应地不断开发一系列游戏外设。早年就有针对PS的麦克





风，将玩家的"吼叫"作为一种杀敌武器应用。发展到PS2的时代，EYETOY的诞生更是使我们"如虎添翼"。相信玩过EYETOY的玩家都会沉醉于那种亲自上阵一展拳脚的爽快。随着新软件的不断退出，也许有一天咱们大可挽起袖子，抡起拳头和《街霸》中的肯来一段精彩的龙争虎斗，生生地出一身热汗，实在比捏着单薄的手柄按几个键要爽快得多。心情不好的时候，换个游戏，用你的手虐虐小怪物也是乐趣无穷的。因为自己动手，EYETOY游戏会使你获得超越玩一般游戏的成就感。

在玩家的千呼万唤中，NDS发售了。触屏的设计，麦克风的应用，将使我们有理由相信，在未来的游戏世界里，将咱们自己作为一种威力强大的"武器"在游戏中登场的机会将越来越多。比起按几个键的作战方式，这样的游戏将越来越多地让我们受到"自己动手"的冲击。相信未来这样的游戏会使我们更快乐，更成就！

邪道兵器谱之「常规武器」之最

在这些"邪门武器"的衬托下，一般性的武器忽然显得很单薄。虽然没什么新意，好歹常规武器也是咱们江湖世界的开山鼻祖，将之故意"忽略不计"好像有点不敬。不过话又说回来，综观各种类型之游戏，虽然奇门兵器甚多，但刀剑之主流地位始终是谁也无法撼动的，兵器史上的传奇也往往诞生于此。在这里，也打算将它们排几个"之最"吧。



↑恁摸样的剑，你肯定知道它们的出处！

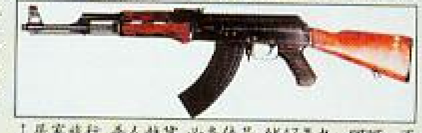
◆最"流行"的武器：剑

已经无法追溯剑这把武器在游戏世界中的使用历史了，在笔者的印象中，大凡RPG，主角几乎没有不拿刀使剑的，而"最终武器"、"隐藏武器"之流，大多时候也非剑莫属。很多游戏都赋予了这把寻常武器特殊的意义——例如那把贯穿《最终幻想》许多作，由上古皇帝所锻造的神剑（那把剑的取得方法现在似乎已经成《最终幻想》系列中的一个"复活节彩蛋"）。具有传奇意义的剑除了满足玩家们的收集欲望外，更成为大家津津乐道的传奇故事。

一句话点评：人见人爱，花见花开，最流行的往往是最好的。

◆变化最大的武器：枪

从古到今，枪的含义和范畴恐怕是变化最大的，和古代长距离攻击武器的枪相比，诞生于西方的"枪"在游戏中更占据着主导地位。不过我还是怀念古代的枪，因为至少它可以最大限度地发挥使用者本身的能力。



↑居家旅行，杀人越货，必备佳品，AK47是也，呵呵。不过传统的铁枪也还是在游戏世界中占据重要地位的哦。

一句话点评：西风东渐，历史的车轮在游戏中也能把古老的武器打入冷宫。

◆最中国味的武器：扇子

以扇作为兵器，恐怕是游戏中一大"中国特色"，虽然外国历史上也不乏使用扇子的历史，但在游戏中使用扇子的角色还是国人形象占了大多数，比如"月华剑士"中的李烈火，"真三国无双"中的大乔小乔等等。当然例外者也有，比如KOF系列中的不知火舞和"影之心"中的舞娘。不过，在游戏中看到扇子，还是会令人不由自主地联想到中国。

一句话点评：武器是用来攻击杀人的，这个道理无论如何都无法掩盖，但只有东方的武器，才可以将这样生硬而冷酷的道理化解的那么优雅。



↑羽扇纶巾，谈笑间，樯橹灰飞烟灭（说的好像是周郎）。

◆最不像武器的武器：笛、桨、办公桌……

在"穿越时空"中看过主角使用一把巨桨作为武器，很有意思，至今难忘。不过因为主角出生在渔村，这样的设计也合情合理。推论之，游戏中"不像武器的武器"恐怕还得加上"真三国无双"中甄姬的笛子等一堆稀奇古怪的东西。另外还得提到《影之心2》里面的约西姆，这家伙似乎专找怪东西作武器，包括保险柜、办公桌、船板、冻鱼……

后记 说是要排"兵器谱"，竟然拉拉杂杂地最后谈到了游戏发展。不过话说回来，正因为技术的飞速发展，才使得我们的游戏方式这么快地发生这么多变化，小说是用来看的，所以它的"武器谱"范围有限，而游戏是用来玩的，是需要玩家们亲自动手参与和操作的，所以它的舞台就更显得广阔。游戏世界能够排出如此五花八门的"兵器谱"，其实也是激烈竞争下游戏制作厂商们差异化竞争的结果，不管怎样，我们要感谢这些奇思妙想，感谢它们给我们带来的一次次惊喜和快乐。

□文/转生之炎　责编/行桨

游戏乐趣 完全发掘

T O P - S E C R E T 绝对隐藏 秘技天地



首先来跟大家分享一下龙马最近最大的快乐吧：亲爱的老婆平安产下了健康的小宝宝！刚当上爸爸的龙马虽然感觉很辛苦，但依然感觉很幸福！在龙马陪护老婆的这段时间里，编辑部的同事们给予了我很多的帮助，这份温暖的感觉令我热泪盈眶，但被野猪很吃了一顿后的痛苦泪水也是刻骨铭心……总之，要对各位同仁说声"多谢！"，龙马也要振奋精神，为大家献上更好更精彩的内容！

■责编/龙马

PS2 太鼓达人5

日版 太鼓达人5

★隐藏内容：在游戏中达成特定条件之后，就可以开启一些隐藏内容，条件如下。 NW有角幻也

曲名	条件
ソイヤ	称号为"素人"
シシハグマイ	称号为"初心者"
ラップ	称号为"见习中"
レジ	称号为"修行中"
ヴァイオリン協奏曲ホ短调	メンデルスゾーン称号为"半人前"
おなら	称号为"すご腕"
えいご	称号为"名人"
スタパン	称号为"铁人"
力工	称号为"达人"
恋文2000	称号为"玄人"
ドルアーガの塔	称号为"大达人"
今夜はホーミー	称号为"驱けだし"
画龙点睛	称号为"腕きき"
レース	30秒以内通过"ダッシュで回宅"
料理	以获得100个章鱼烧以上的状态通过"たこやきパニック"
ダッグ	以获得8个丸子以上的状态通过"だんご大作战"
超おなら	40秒以内通过"いも食ってブッ"

PS2 GT4

日版 GT4

★随时间出现的隐藏赛道：有些赛道会随着时间推移而出现，下面就是这些赛道出现的时间条件。

日期	赛道名
4月16日	深邃森林
4月30日	巴黎歌剧院
5月14日	富士高速 90s
5月28日	特别关卡5号路线
6月11日	铃鹿赛车场
6月25日	茂木赛车场
7月9日	格兰维力高速
7月23日	香港尖沙咀
8月6日	铃鹿赛车场 西侧
8月20日	富士高速 2005 GT
9月3日	冰面竞技场
9月17日	杏色丘陵赛道
10月1日	Cote'd Azur
10月15日	Tahiti Maze
10月29日	茂木赛车场长赛道
11月13日	George V
11月17日	Dirt & Snow Cathedral Rocks
12月18日	Amalfi

XB 全光谱战士

美版 FULL SPECTRUM WARRIOR

进入密码菜单输入（Cheat Menu）：	
军方版本	HA2P1PY9TUR5TLE
大头模式	NICKWEST
真实难度	SWEDISHARMY，然后建立一个新档案/Profile。该难度只配备2枚手雷、2枚烟雾弹，1个榴弹发射器，没有存盘点，取消所有士兵头上的指示标志。
无限弹药	MERCENARIES

XB 光环2

美版 HALO2

★变为盲人模式：在市郊运景刚开始的地方，以跳跃的方式跳到门口上方的那盏灯上面，然后再跳到左边的平台，转向左方并走进漆黑的走道里，会发现一个头骨。拣起那个头骨，它会对你说："Blind！"，之后画面会变黑一段时间，盲人模式成功开启！在这个模式下，玩家看不到自己的武器、身体、护盾、弹药以及雷达，难度极大，但也更为刺激。

★取消盲人模式：首先关掉XBOX主机，或是存档后退出，然后到战役选项中选择"开罗站"，进入后跳过动画，然后存档后离开。回到到市郊之后，盲人模式就会解除。

PS2 高尔夫乐园

日版 ゴルフパラダイス

★开启隐藏角色：在标题的画面中，顺序输入L2、R2、上、右、下、左、L1、R1，之后在NORMAL MODE的角色选择画面中，按住R1按钮来选人，便会出现三名隐藏角色

★改变球的形状：在出现力量计量表时按着L2和R1，再按左右方向键就可以把高尔夫球变成UFO及蛋糕等各种形状，共有6种形态。虽然外表看来都像是飞不起来的物体，可是性能上却和一般的高尔夫球不相上下。

★在屋顶上训练：在训练模式里同时按住L1、L2和确定键选定高尔夫练习场，并一直按着按钮直到存盘画面出现为止，就会爬上屋顶来进行练习！不过跑到屋顶上去也没什么优惠的条件，而且球超过练习场的网子，就算OB了。

PS 最终幻想战略版

日版 FANAL FANTASY TACTICS

★究极复制：单手武器复制大家都知道了，没教的必要了，我来说说双手的（弓之类）

1.首先装上要复制的双手武器（左手，其实无所谓哪只手，毕竟是双手武器嘛）去商店试装。

2.装备武器到另一只手。

3.装备一个装饰品。

4.选择最强装备，买下装上的装饰品。

5.一切OK。

如果复制的太多了东西（比如只有一个的装备）毛皮骨肉店将会不再卖东西给你。

★莫名其妙的BUG：游戏中有一个bug，不过没有什么用处，只是好玩罢了。

1.首先记忆卡里有一个《皇家骑士团2》最终迷宫的记录。

2.进入FFT会发现所有的人都可以直接转职所有职业。

不过这样转了以后会发现基本技能变成圣剑技了，而且无法进入战斗。

虾米超人

PS2 范·贺辛

美版 Van Helsing

★开启作弊模式：要开启这个模式首先要收集完Transylvania地区所有发光的白色小球，然后站在其中一个上按O，会有一条信息出现在屏幕上。

★无限弹药：hard难度下通关，就可以开启无限弹药。

★半透明身体：在第二关时，来到火车站，从"龙门"的背后看过去，会看到半透明的身体。

★来复枪：通过复活节彩蛋的迷你游戏两次，就会得到强力的来复枪。

★古装：第一次在城堡与Dracula对决时，在Velken附近有一堆实验室的杂物，往绿色的ooz看去，跳过去按action按钮就会得到它。注意，只有在杀死Dracula前才能得到。

★无限加速：当进入Frankenstein城堡的边庭时，转向塔楼的方向，用两段跳就着跳直到你看到那个cheat标志，用抓钩获得它。

★大头：在第二关，望向马车附近的鬼怪尸体有一个cheat标志，得到它。

★提升威力的衣服：每次都戴着帽子完成关卡就可以得到。

★小朋友：在第8关，进入城堡的边门，打败狼人之后，调查那个狮子状的喷水口，按O键就可得到。

GBA 塞尔达传说 不可思议的帽子

日版 ゼルダの传说ふしぎのぼうし

★最快挣钱方法：首先学会大回旋斩，且升级了回转时间到15圈，在至少有200金钱的情况下，在首都买1瓶加钱药水，然后去首都西边树林外面围很广阔的那片大草地上，喝药水，然后立即不停地使用大回旋斩砍那些草，你会看到满地的红宝石。虽然药水的有效时间很短，但在一次有效时间内可以得到600多卢比，2次就到999了。

PS2 洛克人X8

日版 ROCK MAN X8

★无限METAL秘籍

1.首先你得拥有一个LIFE BOTTLE和一个LIFE TANK

2.LIFE TANK不满

3.把你的METAL花到少于50。

4.去购买LIFE CHARGE

这样你会发现你可以购买所有能够购买的东西了

PS2 空战

日版 空战

★UFO出现：在第一个任务中，西北方的湖边可以看到四头牛，对着中央的那头牛射击的话，在富士山的上空就会出现UFO。UFO的飞行速度极快，使用初期的战机是根本无法追上的，因此在一周目时只能眼睁睁看着它逃走。在二周目时，玩家要换乘飞行速度最高的战机，这样就可以赶上UFO的超高速度，并将其击坠，之后就可以自由使用UFO了。

霸王塾

格斗大赛纷纷出位 各路高手人人抢先

不觉间一年又要过去了，在去年街机大奖公布后，马上又是众多格斗比赛的开幕，真热闹。上期在格斗天书里提到了冬季滋补佳品大腰子盖饭，很多朋友都来函询问具体制作方法。其实作为中华传统美食，这种盖饭已失传了好几百年了，为向传统文化致敬，我在这里就友情放出具体的制作方式。其实说难也不难，共有四步：1.取大腰子两副；2.另取白米饭一碗；3.盖；4.吃……



还不快来挑战！

□文责/无无

ARCADIA街机大奖揭晓！

正如前几期内容中介绍的，由日本著名街机志ARCADIA所主办的街机大奖终于揭晓。本届评选已经是第五届了，入围游戏的范围是2003年10月1日至2004年9月30日在日本国内发行的所有街机游戏。至于结果如何，大家还是先睹为快吧。

ARCADIA大奖
Quest of D（SEGA/ONLINE A·RPG/引进卡片系统/支持ONLINE）

其实一点都不意外，作为SEGA来说，目前其在街机界一哥的地位还是比较难撼动的。而且在最近非常萧条的街机界中，这部作品的素质是非常高的。不仅充分利用了街机复苏的法宝——卡片，还将最新的网络技术应用到街机里来，真正实现了日本全国联网，使玩家在街机厅里就可以打网游，而且最关键的是费用要比传统网游低很多。

“可以说这个作品标志着一个时代的到来，全国各地的玩家可以在街机厅里即时组队进行探险，而且不仅有传统网游的要素，还充分把街机上面的卡片交换与收集要素发挥得淋漓尽致，可以说是把传统网游与街机进行了完美的组合，而且让运营和游戏双方都能接受的价格，也决定了其之后的大热。我们几乎是一致认为此游戏应该获得大奖。”（组委会）

“听到得奖这个消息之后，我们全体开发人员的第一感想就是自己的努力得到了回报！真的，因是一个全新的游戏，有很多的新要素，制作过程就显得非常辛苦，我们制作组全体人员都付出了自己的努力，当然，只要能够得到玩家的认可，对我们来说就是最好的回报，今后我们还将继续更多游戏的开发，希望大家继续关注。”（SEGA QOD制作组 得奖感言）

ARCADIA大奖　　2位
机动战士Z-GUNDAM 奥古VS.泰坦斯 DX（CAPCOM·BANDAI/机器人动作射击/支持4人对战台）



作为连续两届获得年度大奖第2名的游戏系列（足球先生评选里的亨利？），实力自然不可小视，在1代时就曾在街机和家用机上都取得非常好的成绩，现在进化到了Z高达时代，成绩就更好，在04年12月这个作品还在PS2和NGC上同时登场，销售情况也很好。与其他获奖作品最不一样的地方就是，它是唯一一个推出了家用机版的作品，而且成绩还不错，双线作战的成功，不仅打破了业界之前“街机游戏难在家用机上成大器”的说法，也为自己争得了更多拥护者。

“连续两年得奖足以证明了这个游戏的实力，在新作中，游戏的系统得到了更加的强化，机体的性能也调整得更为平衡，尤其是对战系统也变得更加有亲和力，这些不仅是其技术力的体现，也为其争得了很多坚定的拥护者，现在街机厅中有很多人在研究这个游戏，而且促进了街机与家用机之间的交融，基于此，我们决定把第2名颁给这个游戏。”（组委会）

ARCADIA大奖　　3位
圣龙编年史（NAMCO/育成/支持卡片系统）

在其他各单项奖的评选中，最佳画面效果奖由SAMMY的THE RUMBLE FISH夺得，这是一款画面鲜丽的2D对战游戏；最佳演出奖由SNK的侍魂ZREO夺得；最佳音乐奖是beatmania 2DX 10th。在读者自由投票评选的最佳游戏项目中，KONAMI的POP MUSIC11以462分得到第一，SNK的KOF2003得到446分名列第二，第三是CAPCOM的机动战士Z-GUNDAM 奥古VS.泰坦斯 DX，434分。这个排名也基本反映了玩家对各厂商的支持度，KONAMI、SNK PLAYMORE、CAPCOM分列1至3位，而有趣的是SEGA和SAMMY分列第4、5位。

激斗大戏终开幕 斗剧05全面展开预选赛



一年一度的格斗大戏又开始了，本年度的斗剧将在1至3月在日本全国范围内展开预选赛，在3月底决出日本各地区的出线选手，在5月于东京展开最后的决战。本次斗剧共有5个比赛项目，下面就来看看每个游戏的基本情况。

★VF4 FT（SEGA）

种类	预选店数	店铺预选名额	决赛当日名额	海外名额	名额合计
3on3	100店	30队	2队	无	32队



与SF3.3和SF2X一起作为斗剧中最有含金量的奖项，每次的战斗都是斗剧的一大焦点。在去年大会中从8强赛开始就以刷零一直刷下冠军的朱雀，还有3D水平极高的魔神等都决定要华丽地出战。此外我国玩家所熟悉的养老影、大须晶等顶尖高手也会出战。

角色方面，攻击力高的晶一向是最强角色，但在FT A版中影丸可以说是非常强，强到有点无赖的地步了，很多技的优势相对比较明显，且攻击方式多变，虽然B版中也针对影丸的情况做了调整，但并未涉及实质，很多关键的强技都避免被减弱的厄运，看来本届大会上用晶和KAGE的选手绝不会少，唯一遗憾的是，本项目没有海外名额……

★SF 3.3（CAPCOM）

种类	预选店数	店铺预选名额	决赛当日名额	海外名额	名额合计
2on2	62店	28队	2队	2队	32队



作为2D格斗中的巅峰之作，3.3的奖项可说是斗剧2D类中最重的奖了，本次的变动就是由3ON3变成了2ON2，这使得很多参赛队都不得不发生些变化，比如去年夺冠的“全知全能”队的梅斯塔就离队，与另一著名玩家BOSS组了新队，另外，此游戏的神人梅原也很有可能出赛，当然不得不提的是海外选手，去年比赛海外选手的良好表现使得日本也对海外玩家有了新的认识，去年斗剧的PYROLEE，以及04年8月在美国举行的EVO2K4上用春丽大战梅原神人的JUSTIN WONG，虽然其RP有一定问题，且最终败于梅原大神，但能和梅原打得难解难分并逼得梅原最后使出神技，也说明他的实力不算弱，虽然人品能好点就更好了吧……值得注意的是在2月中旬上海将举行本项目的预选，也许会有中国玩家能顺利出线并出现在本次大会也说不定。

★KOF NEOWAVE（SNK PLAYMORE）

种类	预选店数	店铺预选名额	决赛当日名额	海外名额	名额合计
个人战	57店	57人	2人	5人	64人

没必要考虑游戏的素质，我们这里要说的是高达5人之多的海外名额，去年我国那位视觉系的选手还算不错的表现仿佛还历历在目，同样在上海也会有本项目的海外预选，不知能不能有国产玩家出现呢？对于这个项目，我只关心这些。

★GGXX（SAMMY）

种类	预选店数	店铺预选名额	决赛当日名额	海外名额	名额合计
个人战	128店	60人	1人	3人	64人

（GGXX情报欠奉，在此特别预祝所有参赛的中国选手能取得好成绩，打出风格。）



WORLD SOCCER

Winning Eleven 8



上次还在说英超的马拉松，没想到情况又有了变化，10分的差距似乎已是不可企及的了，也许蓝军就真的能把冠军抢走了。当然现在说这些还是有点早，咱们只需接着看这出好戏就成了。前几天又看了国青的表现，虽然输了，但还是有可取之处的，至少要比见天叽叽歪歪的足协会议实在得多。

□文/完全实况攻略组 NO.23　责编/无无

PS2	本刊译名：世界足球·胜利十一人8			
体育竞技	KONAMI	2004.8.5	7329日元	1296KB以上
	DVD-ROM	日版	1-8人	全年龄

大师之路——阵型设定详解

在上一期的《足球学堂》中，笔者对"フォーメーション设定"（阵型设定）的每一个设置项目都作出了详细的解说分析，希望对大家有用。今期我们的课题便是探讨游戏提供的20多套基本阵型各自的特点和优劣点，相应的适用战术打法，以及如何做到扬长避短，发挥出阵型的最高效用和球队的最强实力。

选择阵型的原则

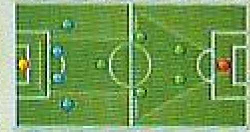
如上期所述，游戏赛场和真实比赛毕竟还存在不少差距，在《WE8》中，不论何种战术还是阵型都必须"以人为本"。也就是说，阵型的确立最重要的地方便是参照队内球员的能力值、特技、位置属性等要素所体现出的特点而决定。除此以外的一个关键之处是根据对手的阵型，寻找其球员结构和站位上的空当，尽量选用能克制对方攻守的阵型和相应战术。这就是所谓知己知彼，才能百战百胜。

阵型的类型和要点

总的来说，阵型可大致区分为3种类型，分别为进攻型、防守型和攻守平衡型。不同类型的阵型大致决定了球队的打法基调，相辅则相成，反之球队的运作便会大打折扣，阵型应有的优势和特点被消磨，战术也难以实施。当然即使使用同样的球队，同样的阵型使用不同级别的攻守意识和战术都会使阵型的进攻和防守倾向产生不同程度的影响，下面是全阵型完全分析：

4-5-1A

此阵型的优势在于中场的人员较多，球队适用的进攻方式更多。不过锋线球员的欠缺，导致只有具备较强冲击力和空中作业能力的球员才能胜任此中锋一职，在这个基础上双前腰的纵深传递和双边前卫的边路突破传中就都能发挥出巨大的作用。为了提高进攻的效率，应安排其中一名的前腰负责更多的插上助攻，担当影子前锋的角色。这在单前锋吸引对方防守注意力后或受到后卫围困时显得尤为重要。单后腰需承担很重的防守责任，对其防守能力和体力提出的要求较高。此阵型对边后卫助攻的需求不大，故建议将边卫设定为最高级别的守备意识和向后的攻击意识，以防边卫过于频繁的插上跑位，为对方的边路进攻提供条件。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、カウンターアタック

4-5-1B

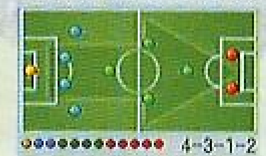
和4-5-1A相比，此阵型减去了一名前腰使球队在进攻中需要更多地围绕两边的突击传中和快速的反击推进完成。单前腰的进攻任务很重，短传和射门能力成为打开局面的关键因素，边前卫也应具备不差的速度和传球能力。只有中场球员尽可能多地参与进攻，单前锋才能得到足够的支援。由于有双后腰镇守在中后场一带，后卫的防守压力能减去不少。增加的一名后腰对禁区前沿的保护效果更佳，可以考虑一名后腰主守，另一名后腰则负责调度，进可攻，退可守，使中后场的过渡工作更易完成。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、カウンターアタック

4-4-2A

最多玩家喜爱使用，也是最易上手的阵型，这是因为它的站位编排是所有阵型中攻守最协调的。双前锋的配置使进攻的打法能更多样，可供前腰选择的传球路线也不再单一，边前卫突破后下底传中也能有更多的落点选择。可以说，在所有默认阵型中，4-4-2A是最适合施展攻守一体化打法的。防守方面，由于只有单后腰的缘故，故推荐边前卫也参与一定的防守工作，并且边后卫同样不适宜助攻得过于靠前，攻击意识不宜向前，不然对手很可能利用这个漏洞被中卫牵引到边路位置，从而使中路位置露出空当。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック

4-4-2B

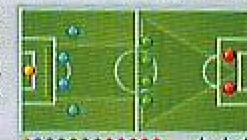
相对于4-4-2A阵型，此阵型没有了边前卫的助攻使进攻大多被限制在中路，并且中场跨越的距离较远，本作防守球员拦截球能力的速度和反应提高使很多情况下的传球都会出现被中途断下的情况，使中前场过渡困难。惟有让球员使用更多的盘带以尽量缩短传球的距离。（经过笔者的不断试验，个人并不推荐使用此套阵型，这是因为它在进攻中并没有明显的优点，很多打法都被限制，导致难以打出流畅的进攻，并且对前腰全面的进攻能力要求过高。）没有边前卫使边路防守的责任完全落在了边后卫的防守和中路双后腰的协防上。故此，边后卫的攻击意识不能向前，防守意识级别也应为最高。中场附近的拦截只能靠双后腰去完成，所以很有必要将他们的防守意识调高。同时，为了填补边路的空当，建议将防线位置设为A级别，以展开全场紧逼的防守策略。



适用战术：中央突破、ゾーンプレス

4-4-2C

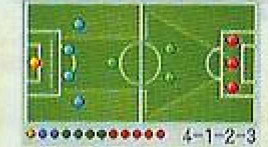
传统的4-4-2阵型，攻守兼备。全场三线分明，后、中、前场自成独立的一线。4名中场球员平行站位组成的直线阵式使防守和进攻都能保持平衡，只要恰当地运用中场的空间，互换球员的位置，并多加盘带和传球实现边中结合即可使出多种不同形式的配合。同时，直线站位也确保了中场球员能作出更佳的防御效果，出现空当时的补位协防速度也能更快。只不过三线之间的距离太远，要高效地衔接三线，对玩家的操作、大局观和球员的传球、盘球和跑动能力都有不低的要求，上手难度较大，上级者向。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド

4-3-3A

在所有默认阵型中，拥有最多火力点的阵型。双前腰、3前锋的配置使球队的进攻显得游刃有余。唯一需要注意的是中场太少，后腰必须要有良好的调度能力，通过准确的传球或盘带跨越中场，不然前场人数再多也是徒然。基本上和4-4-2B阵型一样，稍有不同的是，后腰防守需要覆盖的范围更广，任务更繁重。为了尽量减轻中后场的防守压力，只有让前场球员也参与到防守中去，将防线位置设为A级别，才能尽量提前破坏对方的攻势，拖延对方的进攻节奏。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド

4-3-3B

相对于4-3-3A阵型，此阵型在攻守方面显得更为协调。实际上，在3前锋的阵型中，双前腰的进攻效果并不会比单前腰好上多少。很多时候，前腰的直线身后球在很多时候会因为传球一般传给最近的队友这个游戏设定而传给另一前腰，贻误战机。3前锋本身的攻击力在绝大部分情况下就已显得很充裕，使用单前腰操球绰绰有余。反观，双后腰与单后腰对禁区前沿地带的防守保护效果相比则有天壤之别，并且双后腰的配合还能有效地解决单后腰衔接中前场的大难题。需注意的是，由于中场边路无人看管，除边后卫必须坚守后场边路外，后腰还要担任协防中场边路的职责。

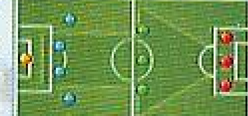


适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド

4-3-3C

和4-4-2C阵型一样，熟练使用此阵型后能使攻防平衡达到一个很高的程度。只是此阵型同样要面对三线之间

距离太远，衔接三线难度较大的问题。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド

3-6-1A

虽然中场多达6名球员，但中场球员相互之间的站位过于紧凑，使各球员的分工不够清晰而很容易陷入混乱。好处是全场球员之间的距离缩窄了，在中场展开控制球的打法能有不错的效果。但锋线上只有一名球员单兵作战，要求中场球员必须把握住能带动前锋跑动空切的最佳传球时机。或者让前锋充当策应的角色，在吸引防守注意力后，等待前腰向禁区方向切入时作直线传递，以造成突然性的插上射门。紧密的阵型为实现高效的区域联防战术创造了条件。3后卫的安排也使造越位战术的成功率提高不少。而边路防守的空缺则应由边前卫作一定的填补。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、ゾーンプレス、オフサイドトラップ

3-6-1B

除去略显多余的中前卫，增加后腰的数量，3-6-1B阵型比3-6-1A显得更为完整。双后腰主要负责防守和调度中后场，边前卫主攻边路和辅助边路的协防工作，前腰则作中路突破或助攻等，有很大的发挥空间。不过游戏中基本找不到拥有各具特点的中场球员集中在一起的球队，也只有在ML模式里过过瘾了。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、ゾーンプレス、オフサイドトラップ、カウンターアタック

3-5-2A

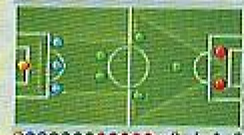
双边卫、双前腰、双前锋的组合使中前场的进攻组合显得很完整和富有层次感。在进攻层面上，已没有多少可以挑剔的余地。只是需要注意的是，双前腰的任务和作用不宜重叠，攻击意识的倾向也应有所区别，明确的分工能使进攻的套路更趋多样和灵活。只有单后腰和3后卫负责对整个半场的防守工作，后腰的跑动甚至要覆盖整个后半场，从阵型图可明显看到，整个后半场的两个边路实际上是空荡荡的一片。可以预见，在这样的情况下，要抵御对方从边路快速的推进突破只能从边前卫的协防着手，再配以从前场便开始的为A级别防线位置和区域联防，在必要时候还要使用造越位战术。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、ゾーンプレス、オフサイドトラップ

3-5-2B

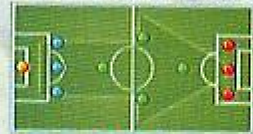
玩家选用频率很高的阵型之一，这是因为此阵型的适用范围广，上手容易。三叉戟的进攻阵型在游戏中的表现被证明了在很多情况下比双前腰阵型更实用，因为它更能体现出前腰的价值，利于擅长在中央位置活动的前腰发挥出应有的调控能力。不过3后卫的阵型使中卫、后腰和边前卫都要具备一定的协防能力，尤其后腰和边前卫应尽可能多地破坏对方从边路而来的进攻，让中卫专心于禁区内的防守。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、ゾーンプレス、オフサイドトラップ

3-4-3A

进攻，全攻型阵型，进攻效果是最出众的，可实施的进攻套路也最多。需注意的是三前锋的默认阵式决定了两侧的球员为边锋属性，如果担任此职的球员没有一定的速度和传球能力，建议将其位置属性改为中锋。防守球员的数量不足，意味着使用此阵型的球队必须贯彻造越位战术的防守策略。虽然这种防守战术风险极高，但在对方进行快速反击时，后场巨大的空当已不可能靠4名防守球员及时封堵。所以说应多加使用边前卫尽可能多地参与边路防守。为了防止对方打快速反击，建议将防线位置设为A级，以使球队从前场就布下防线。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、オフサイドトラップ

3-4-3B

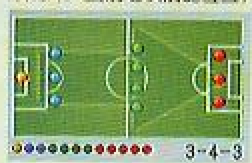
此阵型在进攻中的效果和4-3-3A基本一致，只是双前腰被安排在更靠边路的位置，对前腰的盘球、传球、跑动能力提出更高的要求。如前文分析所述，在一些时候双前腰的传球会遇到和4-3-3A一样"传不达意"的尴尬情况。而增加的一名后腰能减轻单后腰对中场中路防守的压力M并能让皮球从后场到中前场的转移过渡更流畅。但没有边后卫，两侧的中卫也必须经常跑到禁区外的边路进行补位防守。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、ゾーンプレス、オフサイドトラップ

3-4-3C

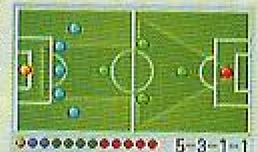
此阵型对中场的攻守能力要求较高，和4-4-2C一样属于入门困难，但上手后效果很好的阵形。只要能将攻势顺利深入到前场较前的位置，即可打出丰富的进攻套路。不过边路很可能会成为对方主攻路线，中场两侧的边前卫要承担较多的防守任务，边卫也应经常到边路进行协防的工作。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、オフサイドトラップ

5-4-1A

此阵型要求边前卫应具备较强的盘球、跑动和传球能力，以便更好地完成下底传中的工作。前腰则需拥有全面的进攻能力，以承担更多的进球任务。这样的阵型，中前场球员必须要积极地参与到进攻中，以快速反击的进攻战术为主，不然要打开局面将相当困难。为了加强攻击力，边后卫可作适当的插上助攻，适时地调用中后卫助攻战术也能起到一定的效果。不过双边卫+3中卫的防线结构显得相当稳固，防守的问题基本上不用多作考虑。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、CBオーバーラップ、ゾーンプレス、カウンターアタック

5-4-1B

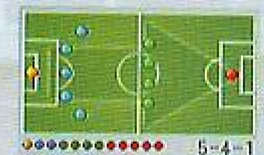
双前腰虽然能给前锋从不同方向带来更多的直塞球，但没有了边前卫的传中，进攻打法显得单调，前锋基本上也只能用脚下球破门。故此边后卫应更积极地在边路跑位插上助攻。是防御力最强的阵型。在5-4-1A一名后腰的基础上再增加一名后腰，使后场基本上牢不可破。需注意的只是在边后卫助攻时，让其他防守球员给予一定的补位协防。



适用战术：中央突破、CBオーバーラップ、ゾーンプレス、カウンターアタック

5-4-1C

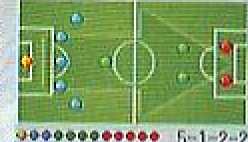
是默认阵型中最难上手的阵型。单前锋在大多数情况下都显得孤立无援。只有让中场球员的进攻意识倾向前，以更积极地参与进攻，才能让前锋有更多施展的机会。并且整体战术打法应以快速反击为主。基本上不需要对防守有过多的担忧。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、CBオーバーラップ、ゾーンプレス、カウンターアタック

5-3-2A

双前腰和双前锋，4人紧密的结构使进攻应多在中路展开。不过因为边路无人，所以边后卫的插上助攻就显得很重要，靠他们才能丰富和协调进攻的手段和节奏。因为中场空当范围较大，并且前线人员密集，因此可考虑全场紧逼，防止对方实施控制中场的打法。



适用战术：中央突破、ゾーンプレス

5-3-2B

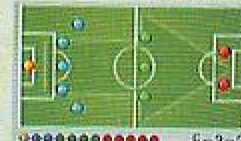
相比5-3-2A，增加了一名后腰，减少了一名前腰。但其实增加的后腰给防守带来的效果不太明显，因为5后卫已足够应付对方绝大部分的进攻。此阵型的中场球员人数少，后腰和边后卫要进行更多的插上跑位助攻，只要顺利将球转移到前场，三叉戟的攻击力还是相当不错的。本阵型也需将防线位置调为A级，以免中场人数的不足，被对方打控制球战术。



适用战术：中央突破、ゾーンプレス

5-3-2C

应着力解决的是如何将球攻到前场的进攻过程。后卫人员较多，而且三线之间的距离较远，故由攻转守的时候更需要观察对方球员的防守状态，或通过盘球靠近队友，以使让传球的路线不受阻挡。和其它平行站位阵型一样，这也是个入门较难的阵型。并且由于中场人员太少，进攻更难以保证流畅进行。故个人并不推荐使用此套阵型。



适用战术：中央突破、右/左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、ゾーンプレス

实际上，所有默认阵型都各有不同的特点，只有根据自己特点个体进行各种战术安排，才能得到最有个性最适合自己的最优化阵型。这就是说，没有最好的，只有最适合自己的，最佳阵型并不绝对单一。

玉米的硬件乱弹（年前篇）

大家好，玉米又和各位见面了。每年的这个时候，大家还都会不由自主地沉浸在幸福的快乐中，在这里先给大家拜年了。前一段时间NDS、PSP、MGS3、GT4、HALO2、B04等等一齐杀来，理智和人民币很容易踪迹不见。我们这次就先从NGC说起吧，先讲述一下玉米是经过多少千辛万苦才实现的这个百兆……可谓路漫漫，其修远。

NGC GC完全DIY手册补完

上期看到cloudius君的“GAME CUBE完全DIY手册”感到茅塞顿开，觉得那是一篇关于NGC DIY超强的文章，但是由于版面的问题，文章并没有完全刊登出来，为了让这篇强文完整地出现在杂志上，在征得他的同意后，在这里继续补完。

N64 Emu 2.0

实用度：8　操作难度：6

N64 Emu 2.0是EXP小组最近发布的一个N64模拟器，它和PDX GameCube N64 Server不同，需要用GC-TOOLS将N64 ROM导入到GCM文件中。虽然使用起来比N64 Server复杂，但是它的兼容性好，有些游戏还能支持存盘。笔者用ACL1.4测试了《马里奥赛车》、《超级马里奥64》和《ZELDA假面》这三款游戏，都可以良好运行。其中《超级马里奥64》和《ZELDA假面》居然能支持存盘！不过存档文件只能暂时保存在GC的RAM里，一旦GC电源切断，记录文件就会消失。

使用方法： 1.解压压缩包，会生成exp-n64v2.gcm文件；
2.用Paradox GC-Tool V1.20打开exp-n64v2.gcm，如图，找到zelda2p.n64；
3.点击鼠标右键，选择“Replace file”，在弹出对话框中，选择你要替换的N64 ROM；
4.使用ACL1.4让GC读取这个GCM文件。

由于这个N64 Emu 2.0实际运行画面与真实N64画面无异，故笔者在这里就不给出实际运行效果图片了，有兴趣的朋友可自行测试。

GBA EMU for GC

实用度：7　操作难度：5

上期介绍过GBA ROM Loader，您是不是觉得使用起来很麻烦，而且限制也很多？下面我就为大家介绍这款GC上真正的GBA模拟器——GBA EMU for GameCube。

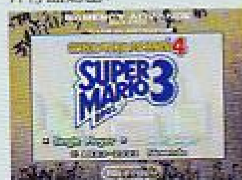
GBA EMU for GameCube的部分代码是从GC游戏《口袋妖怪竞技场》中提取的，开发者稍微修改，就完成了这款模拟器。它最大支持128Mbit(16MB)的GBA ROM，基本上可以运行所有的GBA ROM。笔者尝试了一下《Super Mario Advance 4》，发现游戏音效，模拟速度都十分出色，最大的遗憾就是它暂时不支持游戏存盘。

使用方法： 1.将所需模拟的GBA ROM（后缀为*.gba，且大小小于16MB）放到模拟器的目录下，只能放一个ROM哦；

2.在模拟器目录下编辑一个bat文件，输入如下命令：

```
@echo off
md usedroms
cls
echo.
copy /B *.gba + /B zero.dat /B temp.tmp /Y
resize 0 16777216 temp.tmp sized.tmp
copy /B data.001 + /B sized.tmp + /B data.002
/B gbaemu.gcm /Y
del *.tmp
move *.gba usedroms
REM start psoload.exe s3-gcsim.dol
REM start /high s3-gcsim.exe gbaemu.gcm
```

并存盘退出。



3.运行run.bat，程序会自动生成一个GCM文件，并ROM移动到了文件夹usedroms
4.用loader读取这个GCM，并在GC上运行。（建议使用ACL1.4）

GC程序开发举例

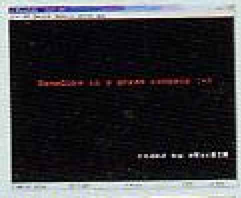
举一个例子，这个程序是我的死党eRicBIN写的，源程序如下：

```
#include "mygcn.h"
int main()
{
   u32 *fb = (u32*)0xc0500000;
   VIDEO_Init(VIDEO_640X480_NTSC_YUV16);
          VIDEO_SetFrameBuffer
(VIDEO_FRAMEBUFFER_BOTH, (u32)fb);
        RENDER_ClearFrameBuffer(fb,
COLOR_BLACK);

   DEBUG_InitText(fb, COLOR_RED);
   DEBUG_Print(80, 180, "GameCube is a great
console :-)");
   DEBUG_InitText(fb, COLOR_WHITE);
   DEBUG_Print(360, 400, "coded by eRicBIN");

   return 0;
}
```

编译后放入GC模拟器WhineCube中运行的效果见图：



怎么样，开发一个简单的GC程序也没有想象中的那么难吧＾＾

NGC PSO+BBA突破10兆瓶颈

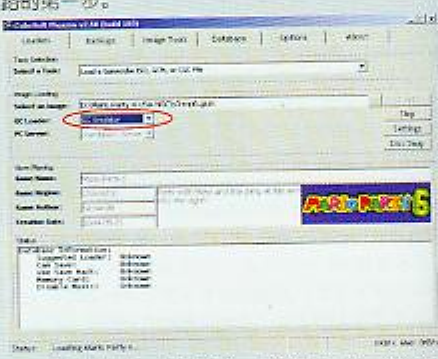
关于通过PSO+BBA来运行PC上的NGC游戏镜像，从而进入游戏的这种方式在大家以往的印象中一直都是卡与慢的代名词，甚至有些没有接触过的朋友都开始站出来唱反调。其实并不像大家所想的那样，10M对于一些游戏足够，比如PIKMIN2和仙乐还有PARTY系列等等。但是最遗憾的一件事就是：10M的速度对于像生化危机这种游戏是远远不够的。

在上期和上上期，关于NGC DIY的一些东西cloudius君已经写得非常详细了，在这里我只写一下关于我自己实现100M的过程，由于自己走了不少弯路，所以在这里当一个反面的教材我觉得蛮合适的。

早在11月底得到了NGC支持100M的消息，本着观望的态度，玉米就开始在各大论坛看大家的反映……不过好像并不是所有的人都对NGC有着持续不断的热情。但恰恰这个时候，生化4的试玩版放出了（不过后经证实无法运行，能运行的在后来才被放出），在这种情况与环境下，恶梦开始了……

1、初期准备工作

由于已经有了基本的硬件条件（BBA+PSO那些东西），所以只需要去down一个GC Simulator Preview Edition Repack这个loader就可以了，不过由于笔者为了图省事，直接下载了一个包含GC Simulator的最新版本的PHOENIX，从而走上了弯路的第一步。



结果：失败；具体表现：出现initilation error错误；原因：使用了包含GC Simulator的最新版本的PHOENIX。

2、更换网卡

出现了initilation error错误后的解决方法在上一期的关于栏目里cloudius已经写得非常清楚了“1.在windows设备管理器中将网卡的传输速度改成“自动”；2.升级网卡的驱动程序；3.如果你是在PHOENXI下运行的，那么请在CMD窗口下试试，毕竟PHOENIX这种非官方的GUI还是存在很多问题的；4.换网卡”，笔者在试了第一种和第二种情况未果，第三种情况不知道的情况下，把板载的8139网卡的驱动换了N次后……还是不成功，毅然决定买网卡，STARCUBE你不是推荐Netgear的FA311么！买一块去！不过到了电子城才发现，Netgear只有卖FA331的，并没有STARCUBE所指定的FA311，后来本着有3有1的原则，还是买了一块。回家用PHOENIX试了一下，失败依旧。

结果：失败；具体表现：出现initilation error错误；原因：使用了包含GC Simulator的最新版本的PHOENIX。

3、更换网卡驱动

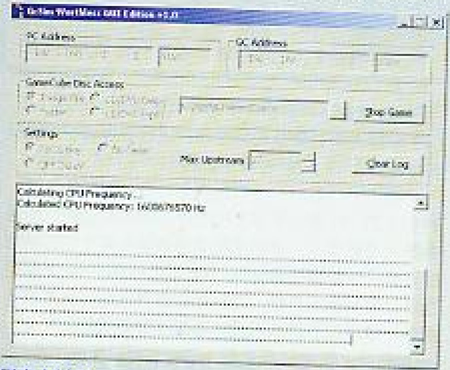
由于当时没有一个明确的解决方案，而且又过于信赖PHOENIX，所以一度认为是因为网卡没有买对型号所致，一时间想要放弃这次尝试了，但是无意和朋友聊天的时候突然想到试一试把FA311的驱动用在FA331上……

结果：失败；具体表现：出现initilation error错

误： 原因[illegible]Simulator的最新版本的PHOENIX。

4、GameCube Simulator Worthless GUI Edition v1.0

在迷惘的时候，突然在一个站上发现了这个东西：GC Simulator的GUI，一开始也没看readme，直接找了个ISO文件就运行了起来，总算是能够运行了，但进入游戏后发现超级慢……，然后退出游戏进行了一下设置，再进入游戏，只能用三个字来形容：无敌了。



附中文说明：

GameCube Simulator Worthless GUI Edition v1.0

(GC Address)GC地址： 这里需要注意的是你GC的IP地址应该和PC的地址的最后一位不要相同（1-255）

(GC Port)GC端口： 这是将同你的PC连接的GC的端口，这项不用修改

(PC Address)PC地址： PC的IP地址

(PC Port)PC端口： 此端口为将同你GC连接的PC的端口，这项不用修改

(Delay Type)延迟类型： TSC使用CPU的时间戳记数器来计算延迟。QPF使用QueryPerformanceFrequency函数来计算延迟。无延迟不会产生任何延迟。

我们可以尝试按照下列顺序使用延迟类型：TSC，QPF，无延迟，如果你的硬件不支持TSC和QPF，将不得不使用"无延迟"，这种情况下就只能用10 base速度连接了，所以网卡是关键啊。

(Max Upstream)最大Upstream： 这个数值在10－27之间以兆/秒的速度来确定最大上传到GC的速度，仅适用于PC和GC间用100 base速度相连的网络，在这里笔者推荐选27，最大！注意："10"是10mbit网络的速度。

(Image File)镜像文件： 这个设置就是让你选择一个你PC硬盘上的游戏镜像文件，硬盘或者CD／DVD都可以。CD／DVD使用标准windows文件格式进行烧录就可以了。

Disc Aspi 和 Disc Spti： 这个设置是让你通过电脑的CD／DVD驱动器运行GC游戏。需要你的电脑中装有aspi layer。95／98／me操作系统中已装有aspi layer，但是有可能需要升级一下。如果你是NT/2K/XP的操作系统就需要你的电脑支持SPTI(scsi pass through 接口)

CD/DVD要按下列格式进行烧录：

data mode 1

2048 bytes per sector　　每扇区2048字节

大多数烧录软件都能支持。此格式也叫做"cooked"格式。

不过还是建议大家直接从硬盘上来运行游戏……方便又省心。

(Play Game/Stop Game)进行游戏/停止游戏： 启动游戏/停止服务镜像服务，发送Gcsim Loader到GC。

(Clear Log)清除日志： 此设置用于清除日志。

支持百兆对于NGC可以说得上是一次重大突破，在峰值12MB／s的情况下，NGC的游戏基本可以流畅且华丽的通吃了。在最后还是提醒大家：支持正版，无论是以任何方式来进行游戏，都不会有比用正版盘更得体的事儿了。

PS2 走！一起上网玩GT4

如果大家经常上互联网没事儿切会儿CS和冰封王座还有N多经典的对战游戏的话，那肯定不会对"浩方对战平台"这个名字感到陌生。和PC一样，TVGAME也有很多支持局域网对战的游戏，而KAI和浩方一样，是一个基于internet的局网对战平台，区别在于KAI为TVGAME而生。



KAI几乎涵盖了家用机游戏中所有支持局域网的游戏，其中包括XB、PS2、NGC甚至PSP和NDS。

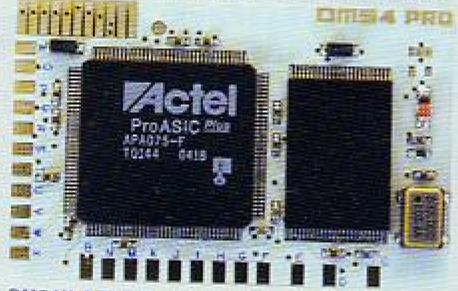
就在GT4出现没多久，KAI便宣布支持了。有条件兴趣的玩家可以通过KAI去享受一下众乐乐的感觉了。

PS2 最强芯片DMS4介绍

俗话说：好马配好鞍，好车配风帆……现在玩家的要求越来越高了，在PS和SS时代，机器只要能读盘玩游戏，就是好机器，但是现在，玩家们不仅要玩游戏，还要玩机器。想让机器发挥它最大的潜能，好的装备是少不了的。在这里，为大家介绍PS2的最强芯片：DMS4！

DMS系列的第四代产品，算得上是顶级产品了，最大的特点就是：功能全，价格高。DMS4分为两个版本，PRO版和LITE版。

PRO版本主要是面对那些开发人员以及编写代码者设计的。它真正地解决了区码的问题（好像每次都这么说），并且兼容所有V1－V10版本的机器。FLASH容量为2MB，用于储存HOMEBREW ELF文件，LITE版容量是128KB，相对来说少一些，不过其实也够用。



DMS4的主要功能：

全媒体兼容并且自动检测
焊点减少，根据主板不同焊点为17－20个（我当年的DMS3 PRO可是23个……）
大容量闪存，2MB能储存不少ELF文件，不过我还是喜欢把elf文件放到硬盘里…
100%的出盘率，当然是盘没问题的情况下。
CD升级，支持从CD更新闪存里的文件。
DVD区码解除，有的改机芯片不能真正地解决区码问题。
颜色修正，强行把输出色设定在用户设定的模式上
屏幕修正，为DVD电影播放移开Green screen
开发模式1，从记忆卡读取PS2的应用程序
开发模式2，从硬盘读取
自由屏蔽改机芯片功能

有了DMS4来配合网卡加硬盘的话，想必应该是一件比较幸福的事儿了。预谋订购中……

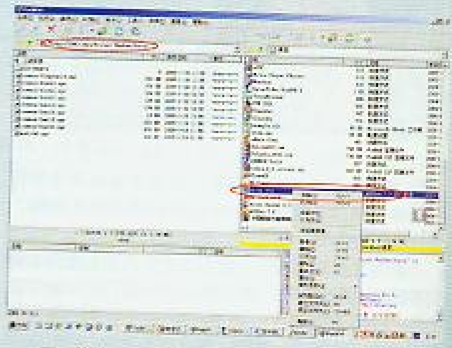
XB 关于XBMC中文界面的问题

不少朋友经常会问我关于把XBMC变成中文界面的问题，在这里进行一下统一的回答，其实XBMC已经支持中文界面有一段时间了，可能有些朋友用某一个版本已经达到了自己的要求，所以就没有再关心这个软件的后续版本了……在这里统一回答一下也提醒大家注意更新你XB里的软件。

一、确保可以正常进入XBMC，在这里推荐与您时间离得最近的版本，关于下载地址大家可以去mIRC的＃xbins频道找到。



二、从windows的字库里找一个你自己比较喜欢的中文字体，把它copy出来，并且改名为arial.ttf，放到你自己定义的目录下。随后连接你的XB，找到XBMC所在的目录，然后把字体文件copy到XBMC/skin/Project Mayhem/fonts/目录里，然后重新启动你的XB，进入XBMC。



三、进入XBMC的settings项里的appearance项。

在look and feel菜单里我们可以看到右侧的选项，我们需要设置的就是左图中的这三项。

我们可以先从charset项设起，把原来的选项改为：chinese simplifide，然后把skin fonts项改为Arial TTF，最后把language项选为chinese (simple)。

四、终于设置完毕，出现中文界面——搞定收工！

□文/cloudius、玉米 责编/荇菜



闯关族的家 ·第一百五十二回

荒野上那放浪不羁的心情

这段日子本来该是最冷的时节，可没想到气温又开始有回升的趋势，这令我非常郁闷，郁闷到我非常想咬那只已经送人的杯子，不知它现在过得好不好……

自己是个很喜欢冷的人，不为什么，只觉得严寒中的清爽非常怡人，寒冷似乎能让自己的身体跟自然贴得特别近，思维也跟着活跃起来，比如时常可以冒出"夜不能寐到窗前，一行月儿上青天，飞流直下三千尺，砸到地上成照片。"这样的佳句。

好吧，我承认前两句不是我说的，是飞月同学在某个失眠的晚上觉得这么好的夜色不能浪费了，于是群发短信叫大家起床。而我碰巧又有晚上不关手机的习惯，于是很荣幸地被折腾了起来。但不可否认的是，在自己当时怀着敢怒不敢言的气愤心情下，还可以回复对仗得如此工整，真的是要谢谢这寒冷的天气——我起来后才发现，居然没关窗户就睡了。

那晚正好，我干脆就趴到窗台上探头看这清冷的夜色，很静谧，很柔和，我甚至都开始怀疑自己其实是不是在做梦——梦见自己来到窗前，被这温柔的夜拥入怀中；我甚至觉得自己当时如果跃出窗外的话，会飘舞飞翔在这于身周旋转的夜空中……不过幸好当时没有蹦出去，否则就真成照片了。



不过这种深夜思考的感觉确实很美妙，思维可以不受约束地跳跃和翱翔，正如同我们向往策马驰骋于荒原之上一样，夜空正是思想的原野，它把我的思绪扯得飘摇不定消失在天际，然后落到纸上成了文字。又是新的一期闯家，再次欢迎你。

风林，听小夜子在"家"中说如果回函卡寄得多，中奖率就大，所以这次我买了两本电软，让我中个钱包吧，阿门……（???????）

我有这么说过吗……我的国语真有那么差吗？看文字要再认真一些啊，我记得自己明明在第150期中说的是"寄多了也没用"——相同的信息我们当然只会登记一次。当然了，单纯从商业方面考虑，任何杂志都是欢迎读者多多购买的，但我们努力要做到的是不单靠抽奖来增加销量，靠提升质量来吸引更多的人才是王道啊。

不过看你一片真心，友情"点化"你一下：想中钱包的话，去求飞月会更有效哦，阿门……

为什么150那个土星纸模质量这么不好……不过创意是不错的，好久没有自己动手做手工了。希望下回再送其它游戏主机的纸模，不过纸的质量要好一点啊，免得一碰就破，而且看上去也不够精美。谢谢让我拥有了第一台主机……（晕，纸做的）

（福建长乐 xtwo）

嗯，质量不好吗？我们自己也试着做了一下，感觉还不错啊，不会是你的纸张浸过水了吧。至于做好后看上去精不精美的问题，恐怕那就是个人的技术差异了吧（偷笑），我们的飞月同学做得就很好啊。从你的最后一句话看来，你也是无机一族，那以后还请多提宝贵意见，我们尽量为你们做得更多。

希望赠品不要像多罗那样只给女生的东西，我希望送我们男孩玩的东西，比如合金装备中的麻醉手枪M9。（天津 玻璃眼镜蛇）

多罗很可爱啊，而且还有那种很"贱"的笑容；男生的话，应该也免不了有想捏它脸的冲动吧？也可能是我理解不了，不过摆在家里也是一件不错的装饰哦。至于手枪模型赠品吗，难度太大了吧——不仅是包装运输时很不方便，而且如果做得很假，大家会不满意；做得过于仿真的话，国家不会答应的。

大棒与平底锅

最近收到一些读者的意见，说感觉小夜子说话太客气了，礼貌到令人不适应……唔，做人真的不容易啊，我只是想把话说得周到一点，不过看来有的读者还是喜欢"硬派"一些的？不过这毕竟是我们的"家"吗，李大娘用平底锅敲李逍遥的脑袋虽然也是亲情的一种另类表现方式，不过我想照顾到读者普遍的接受程度，我们还是不要用这么"暴力"的表现方式了吧。要不，哪位偏好以"粗糙"一些的方式跟我交流，可以在来信里特别提出，我可以考虑先给一棒子再跟你说话的，嗯，我会努力的。

我知道有时候一些客套话会令人觉得"透着假"，但请相信那绝不是我的意思，小夜子的诚意，希望每一个人都可以感受得到。

未来 Future

又是崭新的一年了，

2004年电软陪伴我走过了人生很重要的一年——高考。还记得高考前一晚就捧着新出的电软阅读了两个多钟头，第二天就雄心壮志地走进了考场；还记得21世纪的轻狂少年满口说着"好酷，帅呆了"而穿上绿色的军装；还记得为了买电软从军校的高墙上被教导员抓下。呵啊，原来参了军还想着游戏，电软依然是不变的教材。

准备好了吗？电软，让我们携手自信地走入又一个新年吧！（重庆 KELLY13）

We are ready。KELLY同学的这番话还真是充满了干劲啊，对我们真是很大的鼓舞。



怪事天天有，今年特别多

编辑部每天都有神奇的事发生，比如说今天，我突然发现一盒放在桌子上的炒饼不见了，仿佛就这样消失在亚空间里。

"炒饼呢？怎么没了，谁吃了？那个不能吃的啊，放了好几天的东西了。"话音未落，就看见本来在一边正偷偷摸摸的PERFECT钻到桌子底下去了。

另一件有意思的事就是这个杯子啦，我正在浏览网页的时候，小沛忽然很得意地向我展示这个"冒烟"的家伙，大家猜得出这到底是什么东西吗？其实很容易哦……

没错，就是干冰啦，天知道他从哪里弄来了这东西，但更搞笑的是同事告诉他这东西兑水可以喝，跟汽水一个道理，结果他还就真喝了，于是腹闷了一个下午，据小沛自己说"就要挂了"，然后大家开始热心地帮他想运气。

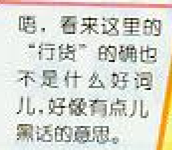
Little Tips 春节将近，很多在外地求学或者工作的朋友都要与春运中这拥挤的人潮做一番斗争吧。即将与家人的团聚固然温馨和令人期待，但旅途中请一定注意安全以及随身的财物，不要给小偷以可乘之机。

行货 Goods

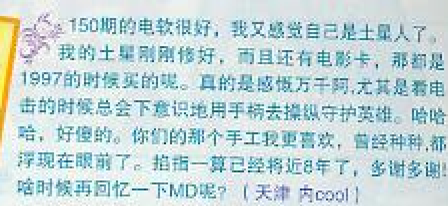
听说古代的行货就是指质量差的东西？那行货主机买起来能放心么，说实话我一直对行货不是特别了解。（辽宁营口 街角的情歌）

你这一问还真就问出问题来了，“行货”是我们现在约定俗成的叫法，但具体是个怎样的定义，好像还真没见到谁给出个明确的。按个人的理解就是，现在我们说的“行货”，其意义基本指的是有正规销售渠道的商品。不过我又跑去查了一下《现代汉语词典》（98年修订版），里面还真有对“行货”这一词条的解释，不过居然是“加工不精细的服装、器具等商品”……

这个……怎么会这样?小夜子承认自己的确没想到会是这样的解释，这个明显同我们日常中的意思不一样啊。至于你说的古代中“行货”的意思呢，也有一个例证在这里：《水浒传》第二十六回“母夜叉孟州道卖人肉 武都头十字坡遇张青”中有这样的表述——妇人自笑道：“这个贼配军正是该死！倒要热吃！这药却是发作得快！那厮便是我手里行货！”



吧，看来这里的“行货”的确也不是什么好词儿，好像有点儿黑话的意思。



看起来，现在应该这么说，“行货”这一词经过了时代的变迁以及社会环境的发展，其涵义也有了很大的变化。不仅是古文中的“行货”含义已经不适用于今天，恐怕连数年前的汉语词典也有些落后于形势了——因为如今“行货”一词已经用得很普遍，用Google搜一下就可以发现，不只是游戏这个圈子里，很多时尚电子产品也都有这一概念，比如行货手机。

所以我们今天的“行货”应该是相对非正规的所谓“水货”而言的，断不可能是“大批量地卖低质量东西”的意思。

昨天我在家里的窗口给PS2“洗澡”，结果一脱手从窗口掉下去了，那可是12层啊！我就眼睁睁地看着它变成碎片，楼下的大妈还冲我喊：“谁啊?乱扔垃圾！”我当场晕倒。等我下楼时它已经被清洁工扫掉了……当时的场景就是一阵冷风夹杂着枯叶，怎是一个惨字了得！（上海 马驹）

恕我问一句，这是真的吗？好危险啊，从12楼掉下去个PS2……说老实话我先想到的不是你的机器怎么样了，而是砸到人没有。从你的描述来看，恐怕那个大妈还就离得不远吧，真要是砸到了她，那可真的就麻烦了。以后不要做这么有风险的事了，一旦不慎，对人对己都很不好。

还有你说的“洗澡”是个什么意思？给机器吹灰吗，还是别的什么，我实在猜不出来哎。不过楼层高的话一般风都不小，在窗户旁边除尘恐怕自己会反被吹个灰头土脸……我想，如果你当时不晕倒的话，也许还来得及把零件拣回来。

贺卡、咖啡和膏药

这些天收到的很多信件，在我刚拿在手里的时候都是心中一喜——因为感觉上沉沉的，硬硬的，如果是文字的话应该是写了好多页的信纸吧？然后打开一看，是我们149期送的贺卡……

好长的信啊！

果然是物尽其用啊，俗话说羊毛出在羊身上真是一点儿也没错。虽然拿着自己送出的贺卡心里感觉有些怪怪的，但我们可以体会到读者们的心意，拜谢诸位了。

不过除了贺卡之外，从一些信封里还能掉出更加稀奇古怪的东西来，比如一包咖啡，还是雀巢的——你要是觉得这个还算合理的话，那信里带着一帖膏药这又算怎么回事呢？麝香虎骨膏……咖啡可能是我们加班到深夜时的必备用品，但膏药就有些匪夷所思了，我们都还年轻，目前还没有风湿一类的症状。

其实目前的情况是，在长期服用的情况下，我们很多人对咖啡也都已经产生了“抗药性”：在喝下去的很长一段时间里没有效用，可是等到加完班回到家的时候，就开始精神了，然后一晚上都没有睡着……

我们当年玩红白机时最痛苦的事情是好不容易借了一盘“霸王的大陆”回家玩，结果回去一看停电了……当时的感受不用我说，广大玩家也知道，就两个字：痛苦。不过现在好了，有了GBA SP，再也不怕停电了。（新疆轮台县 杨光）

其实游戏打到一半停电是更痛苦的事情，对于现在的主机而言，如果存盘存到一半停电的话，那相信甚至会有杀人的冲动了……记得之前在一个电玩论坛上看到过这样的帖子，一个玩友说他家的电压突然升高，搞得几乎所有插在插座上的电器都烧坏了，其中也包括卫生间里用的高级自动冲水清洁设备，用他自己的话来说，就是“连马桶也烧了”。看来这个“电”还真是让我们又爱又恨的东西啊。

150期的电软很好，我又感觉自己是土星人了。我的土星刚刚修好，而且还有电影卡，那都是1997的时候买的呢。真的是感慨万千啊，尤其是看电击的时候总会下意识地用手柄去操纵守护英雄。哈哈哈，好傻的。你们的那个手工我更喜欢，曾经种种，都浮现在眼前了。掐指一算已经将近8年了，多谢多谢！啥时候再回忆一下MD呢？（天津 内cool）

我首先要说，嗯，好名字。

我们选在这个时候回顾一下这充满了悲壮的主机，确实是下了一些心思的，能看到可以给你带来一些同感和共鸣，我们足感欣慰。那个时候我们都很傻，或者更应该说，是一种单纯，一种对游戏的执着的单纯。我们应该很高兴可以把这种傻留到现在——偶尔有那么一些瞬间，当你触碰到那些已苍黄但又无法忘记的回忆时，不知在自嘲“好傻的”同时，眼角是否有一丝湿润。

小夜子好，木木哥好，电软真是越办越好了。不过今天我可是来挑刺的，150期的编辑点评其中有一页，小编卡通形象底下怎么没名字？难道是节约印刷费？吝啬也不能这样吧。（榆林 没事干）

这个的确是我们的责任，在最后的时候由于发现了一些评分系统上的错误，赶着做出了修改，结果忙中出错，把名字那个图层给关掉了。特此道歉。



现在的信件回复率有些低啊，我知道编辑们都很忙，实在看不过来的话就列个表，上面写到“某某、某某读者，你们的信已经阅读，鉴于版面关系暂时无法答复，请谅解。”这样一来，我就知道我的信没白写，饱含深情的信被丢掉的滋味肯定不好吧。（天津 洋下条 张）

这样真的好吗？我想如果这么做的话，被人认为是在偷懒的嫌疑会更大吧。我可以保证读者的每一封信我都是认真读过的，没印在杂志上不等于你的声音没有传达给我们。印刷出来的字只是一个形式，我其实是在同每一个家人对话。

东起沿海，西至新疆；北从辽吉黑，南到海南岛，全国可爱的电软读者们，你们的信我都已经阅读啦。

Hakuna Matata

有的时候很烦，有的时候很累，有时真的很想突然大叫一番来发泄一下自己的情绪，但又没有那份魄力——连街边上戴着红袖箍儿的大妈都看着你呢。

看来这人变得越文明，越不自由，连自己的心情都要压抑着……突然就觉得自己活得真的很表面，简直是一种自虐。

在这种时候我才能分外感受到自然和本真是多么可贵的东西。得到的同时果然必有失去；只是为什么总是在心酸的时候才能真切地体会到这句话。

成熟也好，成长也罢，人变得越大就总是要把更多的事承担下。必然而又无奈，我想苦恼也许就是这么产生的。

虽然我们每个人最终都是面对着同一个归宿走下去，但至少可以把过程变得轻松一些。“等明天”曾经是一句令人鄙视的话，但我想，何尝不今天就享受今天的快乐呢？烦恼的事，都给它推到明天去；明天之后还有明天？那又有何妨，继续推下去，直到告别这个尘世的那一刻——也许在那一刻我回首往事，才会发现这一生就因此才都充满了快乐。

看似莫名地发了这些感慨，只因自己突然想起了《狮子王》，想起了那句“Hakuna Matata”——没有问题，不要忧愁，享受属于我们自己的快乐。



Little Tips 这次的生化最新作实在是太强了，从系统到情节完全跳出了以往的俗套和框架。尽管我在上期已经提过这部作品了，但实在忍不住要再强调一次——为这个买GC绝对值啊，不要再等了。

For biohazard 宿命の新起点

为了配合本期杂志的主题，也是出于我个人的喜好（众人：这后半句才是重点吧……），我们的家在此也重点推介一下：生化危机4已经来了哦！

如果说此前对系列每一作的等待已经是越来越出于惯性的话，那这次的4代对于我们而言将无异于一次劈头盖脸的绝大惊喜。

多少年了，我们fans不容易啊，严格意义上来说，这才是自DC上的veronica以来的正规前进的最新作。数一数，差不多相隔五、六年了啊。这期间维罗尼卡的移植版不能算；一代的重制版虽然诚意十足，但毕竟不是完全新作；bio0虽然看上去新的可以，但最初的策划和制作也是相当早的事了。而且最关键的，它的故事实际上是一种很严重的倒退，以及对原来世界观的严重摧毁。画蛇添足的新人物关系令我不敢恭维，强大到可以令骨头架子复活成人的病毒则实在是把原本还颇具真实感的故事变成了鬼怪般的玄幻小说，这一点令我个人相当介意。从很多角度来说，我觉得bio0当不起“前进性的新作”这几个字，更何况它还在浣熊市附近转啊转，这一点早在3代的时候就被骂遍了。

在这种不断地日趋平淡中我们似乎已经有些麻木了，只是想把“生化”两个字支持到底了。但就在这时，全新的4代来到了我们的眼前：勇敢革新的游戏系统、意想不到的故事发展以及优秀的操作和游玩性……这一切，令我感动到落泪。我们这一期的电软特别攻略，不容错过；生化危机4，你绝不能错过！

A GameSoftware Product
主演
叶子 as Leon
木头 as Ashley
友情客串
月亮 as 假发
沛沛 as 皮夹克
咸菜 as 手枪
特别介绍
雪人 as 白色底图

一直想问，风林这个名字的由来，为什么会起这个名字呢？假如可以，能不能把其他小编的名字寓意都讲一下呢？极度感兴趣！

（北京 真田弦二郎）

编辑的名字也只是个代号而已，不必把它过于神秘化啦，也不用太好奇。这其实跟个人的真名是一样的，也许有的是费了些心思，也许有的就是采用脑子中第一个蹦出来的念头。比如我的真名叫二红，你能说起这个名字当初我爸妈费了什么心思吗……

当然了，我的真名也不至于这么惨，开个玩笑而已。只是想说，小编也只是普通人，对我们的名字，也没必要那么看重了。至于“风林”吗，我想可能是取“玉树临风”之意吧（未经其本人验证哦，你要是吐了别找我，我还正吐着呢……）



我现在真的是服你们了，非得伤人心吗？看到你们举办卖纪念币的事，我和我男朋友真是好高兴呢，可再看内容，天啊，怎么没有索尼克?!而且在我们这里，最有争议的就是鬼武者了，它怎么有资格上十年啊？它虽然也是个经典，但按十年标准来说它还不够资格。你们不觉得卡普空的太多了？其它的都没什么争议，每想到一个游戏，就能想到那些角色。可代表速度的索尼克怎么没有啊？你们也太欠考虑了。仔细想想，连吃豆人和林克也没有，你们还真是的啊！真的好失望啊！我男朋友是你们的忠实fans，电软杂志都堆成山，连94年的都有。我也是和他在一起以后成了忠实的女玩家，你知道你对我们有多大的影响吗？我真的好希望他能买到自己喜欢的索尼克！为什么、为什么没有索尼克？告诉我！（辽宁沈阳 晓韵）

当初选取这些形象的时候，是要考虑一个总体平衡的，比如说来自RPG的要选几个、来自平台动作的要选几个……当初没有选索尼克的原因是考虑到已经有了好几个诸如“皮卡丘”、“陆行鸟”以及“马里奥”这样比较Q版的形象，所以也要有一些比较酷和有魄力的形象入选。

只有区区的十个名额，不可避免地会无法涵盖到所有人的喜好，还请原谅啦。

抗议 Object

我是一名高三的应届生。学习的压力、家人的期望、成绩的不理想……让我一度失去了生活的目标。还好有电软，它成了我学习之余的唯一娱乐，也是我的最爱。每个月我都会去收发室好几次，就为了能早些看到电软，早些到“家”里看看，早些听到小编们的情况……最后祝电软越办越好，小编们越来越精神！

（河南商丘 魏凯）

很真挚的言语，希望我们的家能给你带来温暖和信心。不过也不要忘了，你的世界里绝不是只有电软，不要把自己的心和寄托都只锁在这一本书里，要时刻善于去发现周围现实世界中的关心和美好，祝福你的人远不只有木头和叶子哦。你的家人也是一样，他们对你的期望，正是希望你以后可以有幸福稳定的生活，也只有那样，你才能够有时间、有资本去安心地游戏，以及阅读我们的杂志。

从没有什么天长地久

对电击里的剧情影像绝赞啊！跟看电影似的，要坚持啊。我想给我的PS2安一个硬盘，这样以后是不是就不会磨损光头了啊？（福建福州 翔圣）

如果你指的是SONY给PS2配置的标准硬盘的话，那个一般只是把一部分数据读写到硬盘中，并不是把整张碟的内容都拿了过去。换句话说每次游戏的时候仍然是需要读光盘的，光头也是仍然要用的，除非你要玩的是FFXI这种完全硬盘运行的游戏。话又说回来，正版光盘不会对光头寿命有额外的损耗，要是对光头的正常消耗也介意的话，那恐怕世上就没有什么能用的东西了。消费品吗，本来就是要消费掉并更新的。

从来没有能用一辈子的东西，除非我们一辈子不用，那样也许至少看上去或者在心目中还是那么完好。

这年头儿，从感情到一个水杯都是这个道理，你说是不是？

克塞，前来拜访！

这句话相信你相当熟悉吧，“恐龙特急克塞号”恐怕将是我们心中永远的回忆，它代表了小时候很多天真而且充满稚气的幻想。

当然了，现在回头看起来，它只不过是一部日本的所谓特摄片而已，但毕竟它也是唯一正规且大范围地与我们接触的特摄片，比它名气大得多的奥特曼系列反倒没有在我们很多人的心目中享受如此殊荣。

最近怀旧盛行，编辑部当然也未能免俗地把各种老东西翻出来欣赏，不只是游戏，从影视到动漫，甚至连小玩具都包括……

这一日就从布塔的座位上响起了恐龙特急克塞号的片头曲，这实在令人在感动之余有些哭笑不得，曾经令我们心情激动澎湃的音乐已经变成了一种仿佛搞笑的存在。唉，时间使然，焉知多少年之后，我们现在这些自以为端端正正的文字以及时尚前卫的音乐不会变为后来人无聊中的谈笑之资呢。



小的时候曾经很痴迷于模仿克塞登场亮相时的那一套pose，也曾跟大人争得面红耳赤，就因为自己坚持认为那里面的飞船都是真的做成那么大的，不是什么片场里的模型……现在看起来，这是否也可以算是坚持自己的信念和理想的一种表现呢？

本来想在这个角落里写一些调侃式的文字，但发现其实嘲笑那个年代就是在嘲笑自己。那就仅以这些支离之语来纪念我们每个人心目中曾经的美好吧。阿尔塔夏公主、苯德密斯……你还能记起多少这熟悉又陌生的名字？现在连奥特曼也有相关游戏了，为什么克塞没有呢？

Little Tips 现在每天很多时候都会被静电电到，所以北方的朋友们要尤其注意了，静电的瞬间电压可是很高的，次数多了对血管以及神经系统都有潜移默化的损伤，平时要多注意“放电”哦。

看这本书看了6年，每年都有变化；说实话前些日子看电软没劲，这几期好得多了，好像又回到了以前的感觉。努力！我只能这样说了。
（四川成都 火月）

其实在这次大改版的第一期中我们就承认了，自己有坎坷、有颠簸、有起伏。但正因为有过彷徨，才更懂得珍惜，十分感谢像你这样的读者愿意陪我们一路走过。我们目前仍然做得很不够，但很高兴你可以感受到我们的努力和付出，希望这些能够让你保持一种期待的心情就好了，你可以期待得更多。

不过我们所做出的改变，并不是为了回到从前，而是要去往一个更光明的未来。回忆中的过去确实总是很美好，但即使就只是出于回忆的目的，我想我们也有理由要创造出更多的这种美好回忆才是。

木木哥好，我不知道你对PS时的R4赛车玩得怎么样。最近在电击里看到的达人都是在玩动作游戏的，很少看到赛车类达人的表演，本人想问一下R4这个游戏风哥所见到的达人是什么样的。本人在玩R4时自我感觉还算良好，我可以用一只手玩爆机，也可以用一双脚玩爆机，而且还是全赛道第一爆机，不过在时间上比不上用手玩的好（我不是残疾人哦）。不知道我算不算一个达人级的玩家呢？（四川乐山 吴睿）



R4这个游戏风哥所见到的达人就是当他照镜子的时候发现的……嗯，至少我是这么理解的，他确实玩得不错，或者说对山脊赛车的每一作都有相当程度的精通。前段时间看他玩PSP上的山脊赛车，我玩得跌跌撞撞，一路上几乎是在横着开、甚至是乱转着开的赛道，换到他手里就驾驶得极其流畅：甩尾、加速、超车等等一气呵成，非常过瘾。木头就是这么一个家伙，他总能在不经意间给你带来惊诧。木头平常给人的感觉只是对游戏了解得很广博而已，可是总在那么一些时候，在看到他打某个游戏的时候，你才会惊讶地发现，原来他玩得也这么好。虽然这只是我们工作生活中很平常的事，不过就在这些时候，透过木头那张嘻嘻哈哈的脸，我可以真切感受到他背后对自己喜欢的游戏有着怎样的投入。痴迷而又不盛气凌人，真·木头也。看着他那双把游戏操纵得那么流畅的手，再看看我自己的手，我总有一种从后面掐他脖子的冲动……

看到你的这封信，我就抬头问："木头，你R4玩得怎么样啊？有读者向你挑战哦。"

"R4啊？切，绝对拿下啊，这游戏我高手啊。"

"人家可是能用两只脚控制拿全赛道第一的哦。"

"……咱不比这个，咱要比就比十项全能，WRC、VF、HALO什么的都来啊，我玩得好的多着呢。"

看见了么，吴睿读者，你要加油啊，把上面那些游戏也修炼到用两只脚控制也操纵自如，让他彻底没话说。如果诚如你所言，对R4已经把握到这种程度，那还等什么，赶紧给我们的"修罗殿"投稿啊。

上期中我们的江湖召集令也已经发出了，阁下如此好的身手岂可埋没于默默无名之中？

想知道木木拥有的主机情况，他不是很喜欢收集吗。（上海 ☆Valkyrie☆）

我不说，我说出来你们肯定会去他家打劫的。我想他的主机应该已经多到可以用来当砖头垒墙了，从普通版到限定版似乎都有，我也眼馋得很呢。然后就在前两天的一个早上，我在上班的路上碰见了木头，他跟我说又收入了两种型号的FC，这样任天堂的所有家用主机就全部收齐了。他说这话的时候眼神儿紧盯着我，兴奋中夹杂着炫耀，总之十分暧昧，所以我忍不住又吐了（抱歉一期之中让大家吐两次，我会检讨的）。

玩笑归玩笑，但就在那样一个普普通通的清晨，我知道，他的又一个心愿达成了。我不知道他之前为此许过愿没有，但我知道在那一刻他希望自己的喜悦可以与人分享，恭喜木头，truly。

终于 Finally

都不知道该从什么地方开始说起……一年前无意中看到了电软，之后渐渐从一个只知道FC的无知青年变为了以入手XBOX为目标的热血白痴，4个月的省吃俭用，人都瘦了一圈，看到主机抱在手里的时候真是有种想哭的冲动。终于可以不用再看别人的脸色玩游戏了。元旦时，和几个朋友在家玩XBOX，几个文静的朋友都和我疯到了凌晨4点，现在回想起来真是很难忘啊！朋友在一起，快乐都会翻倍增长。总是在感慨，现在的教育制度让我们在高三彼此淡忘，难得相聚，虽然就在隔壁……我想人生就是这样无奈，要经历、要回忆，还要学会去承受。人生如游戏，我们又何尝不是汲取着经验而成长，只不过我们不知道结局而已。
（昆明 安倍晴明）

2005年了，小编们忙碌了一年也挺累的，也该好好休息了。当然养精蓄锐之后，我希望你们能再接再厉，为让电软成为最好的游戏杂志而努力(尽管现在已经很不错了）。

好了，现在告诉你们我来家的真正目的：

打……打、打、打……打劫，电软、电击、电……电心，统统告……告诉我在哪。

飞……飞月呢？我要劫、劫个色……
（辽宁大连 搂着电软睡觉的人）

你后面的几句话确实逗死我了，一想起来就忍不住要笑。关键是提起这番话就会令人想起忍伟那张泛着油光、赘肉横陈的脸，然后从这张脸上的嘴里还会又馋又色地吐出几个字："我想劫个色……"实在是令人喷饭，你的这番改编引用也很强啊。

让我们华丽地庆贺吧！咱们给您拜早年了！



一个人的情调

其实我是个很喜欢静的人，包括在一些应该喧闹的日子里，比如说，春节。

在这种喜庆的时候我一般都会变得比较沉默，然后有时会自作多情地在自己的脑海中拘把出一丝丝有点忧郁的感觉来，嘿嘿，然后把它们甩在身后的空气中，自己则很清冷地渐渐隐入熙熙攘攘的人群中。

嗯，我承认自己现在有时还是会有上面这种显得很小资，甚至有些矫情和疏离的情调。尤其是在工作累了的时候，揉着眼睛望着窗外，我还是会忍不住为自己构筑这样一个场景。

曾经为这样的自己很介意，总觉得这是很不够成熟的表现。于是我开始拼命地拍自己的脑袋企图把这种幻想拍走，结果当然只是造成了一阵眩晕，然后爽替睡去，直到同事把流着口水的我叫醒。

但后来渐渐有些明白了，只是这样想想又何妨？如果这么想可以令自己很快乐的话，又何必非要甩掉它？如果连这一点东西也要活给自己外面的世界看的话，那就太累了，而且不必要，也不值得。

人总是有着属于自己的感悟和情调的，在我看来，从没有什么高下低俗之分，但当一个或多个个体把自己的观念和品位加到别人身上时，所谓的品级也就产生了，批评、矛盾和争执也就应运而生。

所以尽管自己有时候会想得比较幽快，但会尽量避免它在这种给大家看的文字中出现，如果现在看我8年前的文风，那真的是令自己有想撞墙的冲动。

Little Tips

PSP目前在国内的价位有些出乎意料地降得很快，现在用2200-2400元左右就可以入手普通版了，不过据说坏点问题居然日益严重，购买的时候要慎重选择。



就在前不久，业界曾经有一个可以说是颇具震撼力的传闻，而且一度让人信以为真，虽然最后被证实为只是谣言。相信玩家朋友都已经在上期的新闻眼看到过，这就是所谓的“万代·南梦宫收购世嘉事件”。如果这则新闻属实，的确有够吸引眼球；不过更重要的是如果是在以往，此类传闻肯定是打死也不会有人相信的事，如今的世嘉，人们对它的信任已经降到了这种地步？而最后传闻被确定只是莫须有之事而已，不禁让人怀疑这其中有世嘉自我炒作的成份。曾经叱咤游戏业界的一方霸主，如今竟然要靠这种小道消息来吸引人们的注意，不得不让人感叹再三。

□坚持认为斧头帮应该走多媒体时尚路线的现任帮主 龙哥

硬件 Q 上期电软的游戏新闻眼中说GBA的后续主机即将于2006年初发售，请问这是真的吗？可是如果那样的NDS岂不是短短一年的寿命就会夭折？还有GBE的性能到底怎样，和PSP相比哪一个更强？我前几天才刚买的NDS，如今已经元气大伤了，要真是这样，那我岂不是得后悔死？！

（江西南昌 郁闷中的任饭）

上期的那则新闻报道还是具有一定可信度的，种种迹象都表明GBE的传闻不会是空穴来风。任天堂现任社长在NDS还未发售之前就一再声明“NDS并非是GBA的正式后续机种”，而是一个独立的全新平台。GBE的推出是迟早的事，当然发售时间倒是很有可能不会真的是2006年年初，而是会秉承任氏一贯的延期作风，这一点从商业策略上来讲也是很正常的举措：既能在一定程度上拖住索尼的PSP，又能让购买了NDS的玩家心理上好受一点，同时还能为GBE的发售做出更充分的准备。上期说到了部分GBE的初步规格，但相关具体性能最早还得等到今年E3展才有可能获得更多详细情报。至于已经购买了NDS的玩家也完全不要为这种事担心，开开心心的玩游戏最重要，现在就想那些看不见摸不着的事不过是自找烦恼而已。

硬件 Q 小弟最近花费巨资请了一台PSP回家，超感动！可是我发现，机子刚买回来时一打开的菜单画面是红色的，这两天我一开机竟然变成蓝色的了！请问这是怎么回事？！我都没有修改系统设置啊，是屏幕的问题吗？我去游戏店问BOSS，他说他也不清楚，请龙哥一定要帮我解答啊，为了这台PSP，起码有半年我都没钱改善伙食了……

（上海 真·山脊迷）

一看您这名字，就知道是冲PSP的山脊去的，第一时间花大价买PSP的，都是战士……您PSP屏幕变色的事，尽管放心，那是索尼为玩家设计的一个小花样，一年十二个月每个月都会变一种颜色。从1月份开始依次为蓝灰、淡黄、嫩绿、粉红、深绿、蓝紫、淡蓝、深蓝、深紫、金黄、棕褐色、深红。不信你调一下系统里的时间设置，改变一下其中的月份，是不是屏幕变颜色了？

游戏 Q 最近小弟正在玩光荣新出的决战3，感觉这一代的操作方式变了不少，虽然不像以前那样强调游戏的爽快性了，不过对策略性的侧重也可以算是一种新的尝试吧，起码我觉得还不错。这有几个问题想要请教一下龙哥：1、游戏2周目时可以继承哪些东西？2、如果全部关卡都以“极”的最高评价通过的话是否会有特殊奖励？3、如果想要收集齐所有的武将是否必须有战国无双的记录？4、游戏中哪位武将最厉害？

（山东威海 飞静天）

还好，起码决战3中的剧情不至于像2里面那么荒唐了，记得以前玩决战2时看到给光荣乱弹一般的三国历史，龙哥心里总不是个味儿。1、2周目时可以继承的项目包括武将特技、兵种适性、盔甲、头盔和武器；2、很遗憾，即使全部以“极”的评价通关也没有任何特殊奖励，这点上光荣做的可真不够意思；3、正是如此，而且如果您想集齐全部道具的话也需要有战国无双的游戏记录；4、就龙哥所知，但论武力的话，能力值最高的武将是202的山中鹿之助——比柳生宗严的195和宫本武藏的187还高，而且其201的体力值也是所有武将中最高的。得到他的方法就是在第8章“平安乐土”的“明石の战い”中先与北方村子里的村民对话，再将宍户隆家击破即可。

硬件 Q 我的PS2是去年上半年买的39000日版机器，改过机，可是拿来看DVD的时候有的碟能读出来有的碟却读不出来，这是什么原因呢？不是说改过机的PS2能看全区的DVD吗？还有，就是读不出来的时候，电视一片黑屏，并显示一排字：TV连接什么的，（看不懂日文，只看得懂这几个字）或是出现英文“TV System doesn't match”？

（山西太原 斧头帮帮主）

很明显，DVD碟制式的问题，可以看全区的DVD并不代表可以通吃全制式的碟，您的是N制的机子，下次买碟时留点神再买P制的DVD就行了。另外可能有读者觉得奇怪：既然改过机后的PS2能运行全制式的游戏，为什么读DVD的时候又只能看对应的制式？那是因为运行游戏时是以PS2的硬件为主体的，改过机后的PS2主机可以绕过游戏中的制式限制。但是其在播放DVD时使用的却是主机内置的播放软件，由于这个软件无法通过修改PS2硬件来调整，所以其在制式上的限制自然也就没有办法通过改机来取消了。

其他 Q 赛车游戏中的神作GT4终于发售了，我等苦盼如此之久，到底是如愿以偿，这次的GT4果然没有辜负之前的期待，不过第4期电软中关于GT4的内容怎么就1页铁板烧和编辑点评那么点篇幅呢？难道电软不准备为GT4做专门研究了吗？这样的大作都不做也太浪费了吧！我们这些GT迷们还等着看电软上的高手指点一二呢。

（广州 汗血宝马）

当然不会这么简单就放过它，不过考虑到赛车游戏主要是以研究为主，而且像GT4这种大作，不花费个上百小时是很难写出什么优秀心得与研究的，考虑到上期的截稿日，只能在第4期杂志中略作介绍。编辑部内的GT达人布塔君现在每天疯狂修练中，有关本作的详细研究与最速心得等内容我们都会在近期内补上。当然，其他玩家中有此道高手的话也欢迎给我们杂志投稿，将你们的飚车心得与其他玩家朋友一起分享，岂不快哉？！

游戏 Q 1、我有个以前的同学说他在玩《鬼武者3》的时候，只用了1小时零8分就通关了，而且还得到了“一闪”、“光速”和“铁壁”的称号，我问他是怎样玩的，但是他不告诉我，请问龙哥他是不是用的“黑羽织”啊？就算装备了那个也不可有那么快吧？（我认为），如果可能请龙哥告诉我具体打法！2、我在第一时间入手了NDS，加上一张正版《马里奥64DS》的卡带，一共是1880元，问是否合理？主机在开背光的情况下可以玩多长时间啊？不开呢？3、请龙哥帮我介绍几款PS2上的“升级”和“打装备”一类的游戏，《信长之野望》吗？4、我的原装日版GBASP刚换了壳（红色），请问龙哥换了壳以后会不会对机器造成很大的影响？有人说换了壳后，L和R的操作会有毛病，但我没发现。

（江苏邳州 宋大隆）

1、其实只要技术达到一定水平，并且利用黑羽织辅助，两小时内通关并且拿到“一闪”、“光速”等称号是完全有可能的。不过“铁壁”就不是那么简单的了：这项称号要求游戏全程损血不能超过一定限度，而大家都知道使用黑羽织是会使主角大量损血的，而不用黑羽织又无法保证攻关速度。而且一小时零八分的成绩也实在太夸张了一点，所以龙哥对此持怀疑态度，您的同学大概是使用了金手指……当然也不否认他有可能确实是顶尖高手，那样的话可以让他向“修罗殿”栏目投稿，500元大奖就在眼前哦！2、价格可以接受。开背光的连续游戏时间为6小时左右，关了的话可以达到十小时以上；3、简单啊，随便挑两款RPG游戏不就成了吗？前段时间的DQ8绝对可以满足您的升级欲；4、看给您机器换壳的仁兄手法高低了，换壳有可能导致L、R键的失灵，但只是少数情况，您自个用着没事不就行啦？

硬件 Q 不久前，我购入一台PS2，改过机，发现开机后进入PLAY STATION2的标志后要过7、8秒才出来游戏画面，请问龙哥是不是光头有问题？PSP可不可以听MP3音乐？

（上海 屠俊华）

这得看游戏来定，有的游戏本身出现画面可能就会比较晚，比如机战MX、DQ8、GT4等；也有可能是因为D版盘质量的缘故，如果质量太次，也许PS2能读出来，但是运行起来会比较缓慢；另外的可能就是您说的光头问题了，如果光头老化导致功率不够的话，也有可能出现您所述的延迟情况。当然可以，听MP3、看电影等等本来就是作为多媒体掌机PSP的一大卖点。不过要想用个过瘾的话，32M的记忆棒很明显是不够的，需要再另行购买大容量记忆棒。

硬件 Q 小弟有一个问题想请教，去年9月底买了台PS2 50007，一直以来没什么问题，但这几天发现一点小问题，就是打开电源后，→红灯→按一下“RESET”→绿灯，PS2正常工作，但就是电视上无信号输入，必须再按一下“RESET”才会出现画面，之后一切正常，这是怎么回事？要说明的是，不是线材和电视的故障，虽然不影响游戏，但就是心里不踏实，请帮助我。

（八神庵改）

您的PS2没问题，请放心。之所以会出现您所说的这种情况，多半是因为PS2和电视之间信号传输延迟所致。龙哥也遇见过这种情况，是不是电视明明设置成了AV，但是PS2刚开机后，电视屏却是一片黑什么也没有；再按一次RESET键才出现画面？问真，这是正常现象，由于PS2后启动，其传输给电视方面

的AV信号可能会因为短暂滞留导致与电视显示方面的脱节，只需再次启动即可解决这个问题。有不少玩家都碰到过这类问题，没事放心用即可。

游戏 Q

请问怎样才能在超级机器人大战GC中收到ブルッーー和她的机体キュベレイMk-2？还有，听说还能得到レイズナーMk-2，请问后者又该怎样才能拿到手？（算机战饭）

要想收到ブルッー，需要先在第40话“宇宙要塞ア・バオア・クー”中让ブル与ブルッー战斗，然后在第41话“战士、再び…”中再次让两人战斗，接着让ジュドー与ブルッー战斗两次再将之击倒即可。需要注意的是，キュベレイMk-2的HP不高，一定要使用攻击力低的武器才行，否则人还没说到就先给打倒了。说得后ブルッ 就会驾驶她的キュベレイMk-2加入我方。レイズナーMk-2的入手方法则是要求在第34话“ゲン・ジェム队来袭”之前エイジ的击坠数超过20，否则就只能得到强化型レイズナー。

硬件 Q

我是一个中国人民解放军战士，现有一问题已困扰我多日，望解答。我想购入一款《PG》16期上介绍的GBA前光灯（STICK ON LIGHT），问了很多地方，都没有啊！请问龙哥能否告诉我从哪里购入？别说让我换SP啊！我就是舍不得自己的GBA才不换SP的，而且当兵钱很少啊！还有就是我买的红宝石和绿宝石联机后，386图鉴全开了，为什么收不到200以下的怪兽？

（甘肃省酒泉 小兵）

请参考电玩通中的相关广告。关于口袋妖怪的问题，虽然开了386图鉴，但200以后的怪物在红蓝宝石中是抓不到的，只能从绿宝石或者火红叶绿中抓。

其他 Q

龙哥你好！我看了前两期电软中的闯家，里面好像也有回答游戏中的问题，请问这是怎么回事？我记得闯家是负责与读者交流的栏目，问问题的话就应该直接来热线找您龙哥的吧？难道龙哥你要洗手不干呢？不会吧，别吓我！

（湖南长沙 泡面王子）

呵呵，这可是您误会了。虽然在电软中闯家这个栏目是主要负责与大家交流的栏目，而本热线则负责解答大家在游戏过程中遇到的疑难问题，不过也并不是说两者的界限就是绝对的。龙哥在热线中不也是经常和大家天南海北的胡侃吗？所以闯家中回答偶尔一两个游戏问题也不用这么奇怪，毕竟我们为大家服务的宗旨都是一样的嘛。至于“洗手不干”一说，何来之有？龙哥我可还没到壮士垂暮之年，就算到了也还可以再老骥伏枥一把吧？何况还有这么多好玩的游戏和可爱的读者们，我可舍不得就这么闪人。所以，大家尽管放心，有什么问题还是和以前一样来信给热线问我即可；当然，看得起龙哥我的，和我聊聊天，拉拉家常也未尝不可。

硬件 Q

我在这两天玩XBOX，昨天砰的一声，我家的空气自动闸刀就下来了，我再扣上开关后，我的XBOX的电源头就不好使了。我想问出现这种情况的电源是否能修，还有用坏的电源玩XBOX是否会对XBOX的主机有害。龙哥你可一定要回答我这个问题啊！因为这事，这两天我都愁死了。还有这两天我打听到了PSP的价格，我问了一家游戏店，那正好有PSP，但单机卖3200元，带耳机和32XS记忆棒的那种卖4200元呢，这也太贵了，与《电软》上写的差一半呢？而且一问还没D版盘，全正版每张300多到400多，这也太狠了吧？！但那BOSS说过两天单机差不多会降到2800元左右，关键是玩不起盘，龙哥以为以后会否出D版盘？最后两个小问题，我听说XBOX没出过制转，是否是真的？还有XBOX上是否有《WE》，我非常想玩《实况》啊！（李育浓）

龙哥没见过您的XB电源线，所以无法给出具体结论，建议您拿游戏店去看看。既然坏了，当然不要继续使用，不然坏的就不会只是电源那么简单了。对现在的绝大部分中国玩家而言，PSP本来就是奢侈品，能这时候买PSP的玩家，口袋里肯定都有几两银子，JS们不趁此机会狠宰一把更待何时？游戏店又不是慈善机构。PSP现在没有D版，这也是事实，您让JS上哪给您找D去？想要现在入手就得有心理准备，想玩D的话就只能继续等下去。XBOX改完机就无需制转了，所以没这个必要。XB上的WE8已经预定今年2月1日发售，美版。

游戏 Q

我是一个女性玩家，也是一个RPG迷，非常喜欢FF和DQ系列，前不久买了一张“DQ&FF富有街”，这款游戏蛮有意思的，周末时我叫了几个好友大家一起玩，感觉时间一会就过去了。这里有问题想要请教一下龙哥你：1、游戏中的人物选择画面有好多标记为“？”号的隐藏人物，听说FF7中的头号大反派帅哥萨菲罗斯也能选择，请问怎样才能实现？2、另外我还听说FF12里面的两位主角也是有可能打出的，这又该通过什么办法？

（北京 金色陆行鸟）

1、要打出萨菲罗斯，只需完成トーナメント与クリスタル这一舞台即可，其职业竟然是勇者（难道FF7是史上第一款以打倒勇者为目的的游戏？）；2、FF12中的两位主人公则是要完成スフィアトーナメント与デブチョコボ舞台。男主角ヴァン的职业是盗贼，女主角アーシェ的职业是舞女。这种大富翁类型的游戏规则简单，登场的众多角色也都系出名门，比较适于多人同乐。

硬件 Q

我是一个电软新手，这次写信来有好多菜鸟问题向龙哥急请教，希望不要见怪：1、PS2 70006型好吗？性能和70000型有何差别，为什么70000型比较贵？2、没有改过机的7万型PS2是否能用DC模拟器玩DC游戏？（其实，这个问题我不想问，但DC上的舞空、樱花大战等好游戏我确实很想玩，只是我们这买不到正版）3、用没改过机的PS2看DVD影片，还需要什么软件的支持吗？4、用70006型PS2能玩正版的美版、日版游戏吗？5、国内是否有震动的PS2格斗摇杆，价格如何？6、小神游GBASP能玩烧录卡的游戏吗？本人想购一张烧录卡，望龙哥能推荐一二。

（广东阳西 黑魔の导士）

1、性能上没有什么差别，两者价格上的差距主要是因为港版主机比日版主机容易拿到，运费上也省了不少，因此港版机一般会比日版和美版主机便宜；2、能，有这种光盘，您去游戏店问BOSS即可。另，DC正版游戏现在好多游戏店都还有卖的，而且价格相当便宜。如果您有DC又非常喜欢这些游戏的话建议收几张纪念也不错；3、播放DVD是PS2的内置功能，无需改机；4、不改机的话就不行；5、带震动的格斗摇杆……有这种东东吗？可以考虑将PS2手柄和格斗摇杆捆绑起来使用，应该可以达到您需要的效果（笑）；6、可以，购买烧录卡参考请说出您能接受的价格与希望拥有的基本性能。

游戏 Q

龙哥，小弟是个樱战迷，听说GBC上有款樱战的游戏，便兴冲冲地买来烧录卡，烧录下来，结果我的GBA上出现了非GBC不能玩的字样，失落啊！请问何故？难道是老任和世嘉早就串谋好的，让GBC再卖出几台？还有，GBA上有樱战的游戏吗？PSP和NDS上将会推出樱战的游戏吗？好久没有见到帝国华击团的身影了，难道她们不会再出现在樱战的游戏中了吗？

（重庆万盛 鑫）

应该是因为您用来玩GBA ROM的模拟器不支持GBC游戏，建议下载最新版本的VB，支持GBA、GBC以及GB游戏；不过即使是最新版的VB对GBC游戏的支持性也还有所欠缺，最好下载专门的GBC模拟器，比如TGB或是GEST。那是因为GBA上没有推出过樱战的作品，PSP与NDS上也暂时没有相关作品发表。放心，世嘉是绝对不会让华击团就此沉寂的，只有时机适当，肯定会让她们重返舞台。

合金装备3限定版解析

周边 Q

新年好！本座今日花费1900元人民币购买到了日版的“MGS3限定版”，有几点问题要请教:1、内含的模型为什么会是“SHAGOHOD”，而不是“SNAKE人偶”呢？！是因为版本不一样吗？本座的心在滴血呀!2、内含的豪华别册（2种）分别是什么内容？（本座的日语很逊）3、游戏包装中内含：豪华别册（2种），游戏一个，模型一个，PREMIUM DVD一张。东西全吗？价格合理吗？4、PREMIUM DVD是起什么作用的？如何使用？5、早先所说的“DVD影像特典”何在？6、日版MGS3的包装是什么样，为什么字幕里是英文？

（天津河西区 SEGA之魂）

MGS3的限定版……您买啦？！……前两天龙哥去陂楼逛游戏店时，还对着它流了半天口水呢，无奈口袋中的银子有限，每次都只能过过眼瘾而已，巨羡慕你。好了，废话到此为止，下面回答您的疑问吧。1、MGS3的限定版内含的模型的确是1：144的SHAGOHOD涂装完成版模型，原定1：1的SNAKE限定模型改为1月9号单独销售，限量发售10个，实际效果超强！只是价格也是天空般遥远的100000日元（好多个0……）；2、两本别册中薄的一本是关于SNAKE的插画集与基本介绍，400页的那本厚书则是有关MGS3的超详细介绍、研究与解说，相当权威；3、对，就是这些东东。日版MGS3限定套装税后价为13440日元，换算成人民币的话大概在1100元左右。即使游戏店老板要炒，龙哥个人以为也不应该超过1500，像您花了1900大洋，实在是贵了不少；4、DVD……还能有什么作用？直接拿机子看就行了，或者您要是心血来潮拿来当暗器、当杯垫什么的也是可以的（笑）；5、就是那张“PREMIUM DVD”；6、以下给出日版限定版的图片，请您仔细对照，另外其他和龙哥一样穷的MGS铁杆们就一起来看图充饥吧！



←左边这些就是限定版套装的全部家当，在我国不少游戏店中也能够找到。

←左边这个模型就是SHAGOHOD，个人认为比2代中的RAY帅气。

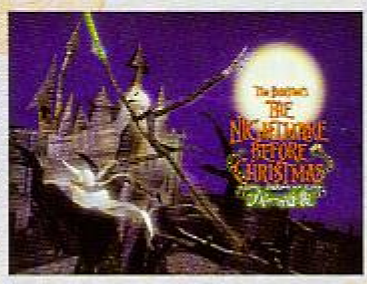


（续）蔷薇色的惊悚世界

关于游戏本身

除开世界观不谈，作为一个游戏，《圣诞惊魂夜－奥吉的复仇》也同样是出色的。杰克一共有三种攻击状态：普通状态、圣诞装和南瓜王装。普通状态的装备是一条可以攻击也可以抓取的奇异橡皮胶，在游戏中被称为了魂手，就和CAPCOM的经典游戏怒魔猎人一样，这个魂手可以通过用金钱购买来升级，这个魂手在最高等级的时候可以用三角键实现普通攻击的四连击，按照次序包括两次直线攻击，一次范围攻击，一次强力浮空攻击，玩家完全可以使用闪避或者抓取来取消这四个动作中的任何一个动作，这样就可以让杰克完全按照玩家的意愿根据对手的不同情况灵活的作出变化，并根据不同的组合出华丽的杰克的舞蹈。

三角键的抓取可以用于游戏中相当数量谜题的解决方案，同时和CAPCOM最近不少动作游戏不同，这个动作不但可以对对手造成非常有效的攻击，也可以和普通攻击很好的配合来造出极为丰富的衍生动作，而不是如红侠中的much speed，相对用于解谜的作用远远大于了攻击中的地位，而且也无法很好的和slow中的技能相配合。在这个游戏中，抓取是根据对手的重量来衡量是不是可以将对手抓起来，只要抓取的力量大于对手的体重，就可以将对手拎起来，如果不能够抓起对手的话，可以让对手背向杰克（比如后期的巨斧骷髅），不过也有可能激怒对手，让对手进入狂怒状态。可以使用方块键将对手直接扔出去，也可以用三角键将对手反复在地上捶打直到魂手无法承受对手的重量，（魂手会改变颜色，到红色就会无法承受怪物的重量，也可以通过道具来短暂增加魂手的力量）捶打的次数也和对手的重量有关，其中重量最轻的就是幽灵了，而可以抓取最重的怪物则是拿着大棒的骷髅，（必须是魂手第三级）大家可以比较一下这两种怪物捶打的次数，一般来说，如果敌人的组合中包括了远距离攻击的敌人，笔者则建议抓取后尽快脱手，不然很可能让自己陷入被连续攻击的困境。



魂手还有两个特殊攻击，一种是使用左类比摇杆回旋后按普通攻击，可以出现杰克使用魂手回旋攻击，这个动作可以用于将对手部分的远距离攻击反弹，比如那种后期非常麻烦的断头台骷髅，就可以利用这个动作将对手断出的头颅反弹回去攻击对手，在最后的圣诞节小镇上的旋转木马就需要用这个动作反弹才可以破坏，另外这个动作可以将远处打出的宝物吸到身边。一般如果在脱离对手攻击威胁的情况下，完全可以利用这个动作来清理一下战场上的宝物，这个动作同样可以融入到普通攻击之中，作为防御动作的补充。第二个特殊攻击就是按住三角键蓄力后的抓取，（可以听到I am ready）这个时候杰克会大笑着："我是南瓜王"，然后抓住对手或者对手掉下的武器回旋攻击，而周边的敌人如果重量一般的话，会从远处被吸到这个攻击的圈子中，回旋攻击的持续时间同样根据对手的重量而不同，重量越轻的怪物，比如幽灵，可以持续非常长的时间，而最重的大棒骷髅时间就非常一般了，同样也可以使用道具来短暂的增加持续的时间。如果使用方块键蓄力后，可以使用攻击范围相对较大和伤害力较大的普通攻击。

值得注意的是，在靠近敌人的地方按普通的方向键可以让杰克挑拨对手，成功的话可以看到对手的头上闪现出一个惊叹号，这个动作可以让对手激怒，一些怪物甚至会变身，好处就是杰克会立刻进入到I am ready状态并实施旋风攻击，在处理一些幽灵怪物的场景下可以迅速解决敌人。

杰克在游戏中期根据剧情可以变成圣诞老人杰克和南瓜王杰克，笔者事实上并不是非常喜欢南瓜王状态，南瓜王虽然可以发动大威力的攻击，但是需要消耗火力（升到最高级的话，杰克可以拥有100的火力，方块键的吐火每次消耗1，三角键的爆炸则每次消耗10），所以事实上南瓜王只能够使用于相对比较特殊的战斗场合，比如可以用喷火来消灭部分非常难缠的BOSS，比如双角这个版面中的BOSS冰雪骷髅王，对喷火攻击是无法防御的，而且部分场景必须使用爆炸和吐火才能够破坏，比如墓地被蜘蛛网封住的秘密场景，或者弗兰肯斯坦博士场景中的青蛙养殖场，所以玩家很难尽兴的使用南瓜王来战斗，也不能够很好的和其他两个状态进行转换配合攻击，所以相对来说，这个状态并没有让整个游戏加入更多的变化，笔者个人认为这是一个败笔。

圣诞老人杰克可以抛出三种不同的礼物，一段时间后会自动打开，也可以使用L2直接打开，一种可以让对手平静下来，比如在双角这个版面里，BOSS火焰骷髅可以变幻成完全无敌的暴怒状态，如果不使用这个礼物来惊吓火焰骷髅让他恢复普通状态，杰克将无法解决战斗，第二种可以让对手陷入短暂的头晕状态，同时会掉出道具，而第三种则可以将对手冰封起来，配合火焰攻击可以完全秒杀对手，礼物的抛出同时也可以解决部分游戏中的谜题，比如靠头晕礼物将暴走的小丑定住，或者用惊吓礼物将南瓜巷里的南瓜恶灵惊吓出来。圣诞老人状态其实也并不能够作为普通状态的补充，不过可以将敌人的状态改变，所增加的变化也非常有限，玩家通过熟练切换的操作并不能够带来战斗力的大幅上升，个人觉得无论是圣诞老人状态和南瓜王状态，都不能够和普通状态的严密程度和可以产生的变化相提并论，所以给人的感觉类似于半成品，也是笔者认为这个游戏当中比较显著的缺点之一，可能只是为了体现原著中杰克的形态，并没有真正花心思在动作的平衡性和变化性上下功夫。

另外值得一提的另一个缺点是这个游戏的自动锁定功能，和恶魔猎人一样，这个游戏是自动锁定敌人的，但是不但不能够切换，而且会在战斗中攻击一些场景中的组成部分，下面一个例子将很能够说明问题，比如在最后一关攻击垃圾王奥吉的时候，有时候玩家会移动到抓钩下面，这个时候玩家可以利用抓取的技能拉住抓钩跳到二层去，但是如果不跳的话，所有的攻击同样会针对这个抓钩，在和疯狂的最后BOSS作战的时候，所有的攻击都转向了一个抓钩，无论是任何人都无法忍受的。或者在和几个巨斧骷髅作战的时候，巨斧骷髅在巨斧脱手后，会重新从地下拿起一把斧头，HP会得到一定的恢复，但是完全处于没有防御的状态，所以这个时候攻击会得到非常好的效果，但是如果有另外的敌人来干扰的话，自动锁定绝对会让所有心急的玩家扔手柄。

从上面几个缺点看来，目前CAPCOM的游戏是从繁复的手动操控慢慢转化为简单的智能化操作，以便适应更广层次的玩家，但是同时由于对AI的编写并不到位，所以往往会出现一些非常尴尬的情况，尤其是在3D游戏的表现上，因为面对敌人的角度比传统2D游戏要复杂的多，一些自动锁定的功能让CAPCOM的老玩家啼笑皆非，笔者并不反对自动功能，但是如果CAPCOM不能够提供"聪明"的自动功能的话，那么至少可以提供自动和手动的选项让玩家选择适合自己的操作方式，这也是笔者对这个游戏最大的不满之处。

总而言之，作为一个非主流的动作游戏，CAPCOM无论在音乐、画面、操作、版面设计上都是很花了心血，这个游戏可以说并不逊于任何一款目前的主流动作游戏，而音乐游戏和动作游戏的结合虽然并不严密，但是也并非完全噱头，音乐对战时舞蹈音乐场面异常精美，无论是对于想放松的玩家，动漫的饭斯，还是铁杆的游戏迷，这个游戏都能够相对提供可圈可点的游戏要素，绝对是一款既宜又量足的万圣节大餐。

□文/汪喵 □责编/飞行

Game Arts Show 大墙画廊

大墙画廊经过了2005年第一期至今的改革后，现在我可以很负责任地对大家说："画稿很不错，小沛很高兴！"。但这还只是个开始，希望广大作者在新的一年，百尺竿头，更进一步！在实战中锻炼队伍！虽说这年头人心散，队伍不好带……



↑灌篮高手　湖北　齐辉

这三位算是湘北队里最有性格的问题青年，不过少了大猩猩和三井寿好像不太完整啊。他们胸前的"WINNER"是怎么回事，难道他们终于拿到全国总冠军了吗？



↑生化危机4　广西　葛永妗

对于你的画稿，我除了说"爱死它们了！"都不知道用什么语言来表达内心的感觉。实在是太可爱了，画的太细致了！你投来的画稿我决定每期登一幅，然后珍藏！

↓无名　上海　李畅宁

偶然翻箱倒柜发现了你的这幅作品，很喜欢。在桌上摆了一段时间后才醒悟，干嘛不登在大墙上呢？只可惜不知道你画的是谁。



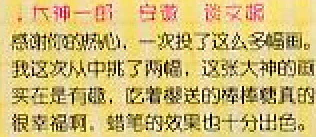
↑Tidus　山东　heeju

你画的是Ticus的童年时代吧？连那把刀都有小号的，真的十分可爱。背景的画法简单又富有童趣，的确是像你说的"完美"。不过，飞月早就不在大墙了，现在是我小沛当家。



↑天诛红　安徽　谈文娟

我最喜欢这幅画右边的彩女，少了原先的杀气倒平添了几分活泼俏皮。背景乱还好说，不过颜色的搭配就有点问题了，对比不要太强烈啊！



↓大神一郎　安徽　谈文娟

感谢你的热心，一次投了这么多幅画。我这次从中挑了两幅，这张大神的画实在是有趣，吃着樱送的棒棒糖真的很幸福啊。蜡笔的效果也十分出色。





↑天诛红　甘肃　圣冰

背景的"天诛红"三个字很棒，描的吧？人物的神态还算比较传神，只是整幅画有些潦草，人的皮肤甚至没有上色。以后要努力啊！



GAME BAR

闲 聊 游 戏 吧

最近正在过一种非常可怜的生活，早上没得吃中午不想吃晚上懒得吃……不吃早餐的习惯是多年前就已经养成的了，不过这个惯性竟然有向中午蔓延发展的趋势。其实有些时候是正在写着或想着什么东西，总觉得一出去吃饭这份灵感就会被打断，于是便作罢。我总是觉得每一天里精神和物质食粮是互补的，大脑对它们的需求总量是一定的，这个吸收多了那个便势必要少，至少是消化不下去。抱着如此人生哲学的我便经常在中午饿着肚子做事，然后在下午便狼狈不堪地爬到美编的屋子里去讨零食……到了晚上，由于不时需要加班，疲惫地回到家后面对着空无一人的屋子，实在是没力气做饭了。所以本期的主题就是"浪漫"，你不觉得明明有饭但就是不吃是一种很浪漫的情怀么？ □唯夜

最后の土星人

其实在一年以前，我就出现过把有关土星人马户同学的一切写成故事的想法。然而马户同学却并不希望成为我故事中的主人公，是时，这个在高中时期身高便足有一百八十九厘米的肌肉汉子在校BBS上的签名档便是"做人要低调"，并且他也身体力行地将这个句子作为了自己的行动准则，于是我也只好作罢。然而俗话说没有做不到只有想不到，2005年第3期的电软特辑唤作"再见，土星人"，自称钢铁一般坚强的马户同学看后却感动得几乎潸然泪下，墨镜硬汉的头像在我的QQ面版上勤奋地跳来跳去，催我将他写进我的故事之中。

土星人马户同学的故事始于1998年的夏天，并且至今仍然没有结束——虽然次时代的硝烟早已在我们的记忆深处随风而逝。

1998年的夏天与一个少年和一台机器有关。那是一个阳光阴郁的午后，惨淡的天空中找不到一丝云朵的痕迹，半死不活的阳光吝啬地从天际垂落下来，好像是没有关好的水龙头中滴下的水滴。那个下午，年仅十三岁的少年马户随着他的父亲从一间游戏店中走出，糟糕的阳光丝毫没有影响到少年马户的好心情——那个时候他丝毫不知道土星在市场上已经处于日薄西山的惨淡境界。十三岁的少年提着一个灰色的盒子在闷热的街道上昂首挺胸地行走着，像是一棵骄傲的仙人掌。然而走在仙人掌同学身边的中年男人却无论如何也无法昂首挺胸——儿子手中那个上书"SEGA SATURN"的灰色盒子轻而易举地便从他的口袋中掏走了一个月的工资，这着实让人黯然神伤。

在这里我要说明的是，上面这些描写都是出自我的想象，事实上在1998年的夏天我还并不认识马户，而且我们的生活也如同平行线一样没有交点——那个夏天的时候我还没钱去买PS，只得天天守着自家的FC度日如年；隔三差五与几个狐朋狗友外出打次时代游戏也有时会因为付帐问题而搞得不欢而散，总之生活十分苦闷。相对我而言，马户的小日子却过得甚是有滋有味——空调定格在摄氏26度，肌肉发达的结成晶同学矗立在面前不远的电视屏幕中耍着华丽到死的八极拳，身旁的茶几上竟然还有碳酸饮料散发着诱人的凉气……多年以后，当马户同学绘声绘色地向我描述起他与土星的美好蜜月的时候，我便不禁悲愤地仰天长叹，心说当时都是十三岁的玩家，做人的差距咋就这么大呢？

然而有一句俗话说风水轮流转，还有一句俗话说三十年河东三十年河西。公元2000年我与马户同学成为朋友的时候，土星早已在残酷的市场竞争中变身成了淘汰郎，这让他很是忧伤似水。然而马户同学却没有像其他一些土星人一样，去大批游戏店的那些奸商老板那里排出几张大面额的人民币，加钱用自己的土星换回一台PS——他依然固执地抱着诸如"樱战2"、"格兰蒂亚"、"光明力量"之类老掉牙的经典打来打去。经典作品虽然经典，但是打的次数太多了也难免会味如嚼蜡。加之那个时候PS上FF9刚刚发售，于是当时已经是PS机主的我便十分恶毒地天天在马户同学的耳边念叨起FF9的种种好处来。出乎我意料的是马户同学竟丝毫不为我的蛊惑所动，只是淡淡地回上一句："其实格兰蒂亚也不错。"之后便又低头做起自己的事来，总算让我见识到了这个土星人的倔强与执着。

其实在PS到处流传的时代里作一个土星人也不见得会多糟，至少在打2D格斗游戏的时候确实如此。公元2000年的时候我与马户所就读的高一X班不知为何突然又强劲地刮起了"侍魂：天草降临"之风。一时间，精力过剩的男青年们在家中电脑上的模拟器中纷纷刻苦练习，练完之后便要拍着胸脯在人群面前高声叫嚣："老子便是传说中的剑圣，纵使他王无月斩红郎刀法鬼斧神工举世无双，最后也不还是做了老子的刀下鬼么？"然而一山尚还容不得二虎，一个方圆不过几十个平方的小小教室中又怎么能容得下如许多的剑圣？于是一干荷尔蒙分泌过剩的男青年便聚在一起窃窃私语，商议着究竟应当去哪里一决高下。这个时候土星人马户同学便跳了出来，乐着说去我家去我家，我那有土星，不仅有手柄，而且还有摇杆可以用。男青年们闻言大喜，于是大家便一起去。

在那些日子里，马户同学的土星终日被一张碟片背面划得乱七八糟的天草降临折磨得嗷嗷作响。热血男青年们东倒西歪地陷在马户家客厅的沙发中轮番上前出战，于是一帮壮硕的肌肉男便在电视机中轮番械斗，直砍得血花飞溅身首异处。那个时候我最为擅长使用的角色乃是美国青年忍者加尔伏特，我率小加牵着恶犬帕比四处滋事，每每砍翻一个人之后便仰天长啸道："没有对手，老子便寂寞如雪。"这个时候马户就又跳了出来，大喝一声选来肺痨帅哥桔右京便与我开战。一阵刀光剑影之后，美国忍者便被桔帅哥一刀两断，干净利落地完败两局。后来各路豪杰也都纷纷与马户的桔帅哥斗作一团，结果不幸全部不敌。于是大家就摇摇头感叹着使键盘的就是比不上这使手柄摇杆的，而我则摇摇头感叹着打2D格斗还是土星比较爽，只有马户既不摇头也不感叹，只是露出一个意味深长的微笑出来，十分神秘。

当然不苟言笑的肌肉汉子马户同学不仅只会在对战胜利的时候微笑，在其它一些场合中，微笑有时也会绽开在他那棱角分明的脸上。比如说，见到土星的后续主机DC的时候。DC在那时候对我们来说还是稀罕物，很长一段时间内GD-ROM系统牢不可破，让一干束手无策的盗版贩子们忧伤似水，而没有大把资金可以投入游戏事业的疯狂玩家们也只好望着游戏店中售价动辄三四百的正版作嗷嗷待哺状。那个时候马户就经常溜到一个游戏店中看老板打"灵魂能力"，看着看着便嘿嘿地傻笑起来，快乐得像个疯子。

"老子要攒钱！"马户君的口号在空阔遥远的教室中响起，铿锵有力，掷地有声。

"攒钱干什么？"我转头看着他，淡淡问道。

"自然是去买DC。"马户同学一脸圣洁的微笑。

"不如再多攒些钱等一段时间去买PS2"我劝他，"DC没前途。"

"你不懂，DC是我的梦想，是我土星梦的延续。"

"梦想能让DC多活两年么？"我将手一挥不屑地说道。

"你不要乱说，不要乱说。"马户同学一听我的话便皱起了眉头："梦想不死，DC便不死。"

不过很不幸，土星少年马户同学的梦想虽然没死，但是DC却还是死了。在土星光环消逝的三年后，承载了无数人梦想的蚊香燃烧成了一堆灰烬。硬派游戏厂商世嘉也宣布了退出硬件市场，从此面对大海





春暖花开，默默耕耘起来。这个消息将马户同学号称“攒钱换DC，延续土星梦”的计划残酷地扼死在了摇篮中，这让他十分神伤。那个时候电软网家上正在做一个纪念DC的专题，忧伤的马户便嘱我写一篇小文投过去碰碰运气，于是我大笔一挥写就打油诗一首并投了出去，不想也就真的发表了出来。美中不足的是我竟然忘记在那篇小文的标题后加上诸如“献给我的朋友，土星少年马户君”之类的副标题，现在想来真是有些遗憾。

再后来PS上也没有什么大作出现了，它也终于到了要离开历史舞台的时候。打完“泪指环传说”之后我一直感觉很失落，那段时间就经常和土星少年马户泡在一起聊天，只要是有关游戏的话题便乱七八糟什么都聊。先是说哪些游戏是好游戏，哪些又是垃圾，后来又互相交流打机时的心情……最后说着说着就说到了我们现在谁都没有游戏可玩的惨淡现状，于是两个未老先衰的男青年就各自无奈地叹一口气，在文学偶像郭小四尚未出山的时代便准确地以四十五度角仰望头顶一半明媚一半忧伤的天空，伤感得一塌糊涂。

这样的日子后来还有很多，最后我们终于把所有能说的话题都说完了。马户同学和我大眼瞪小眼一动不动地互相看了半天，沉默得如同两尊在阳光下正在缓缓融化的河马冰雕，不过最后马户还是率先打破了沉默：

“我们不如换主机玩吧！”他提议道。

“英雄所见略同。”我微笑着点点头。

于是我便把传说中的土星请回了家中，记得第一款玩的游戏就是大名鼎鼎的“NIGHTS”。这个能让我在梦想的天空中自由飞翔的游戏使我深深着迷，虽然回头看起来土星的3D机能几乎可以用惨不忍睹来形容，但是，用土星少年马户的话来说——是技术创造了梦想吗？

显然不是。

于是我面对充斥着马赛克的画面，依然玩得无比投入。后来我又陆陆续续地打通了几款土星游戏，结果发现其实土星也确实还算不错，并不见得要比PS差出一个档次来，这不禁让我对它的英年早逝而惆怅了一番。一年以后，我又用自己的GBA向邻班的一个家伙换了DC来玩，马户同学自然也要来我家与我同乐，鸡零狗碎地打了几款游戏之后我发现DC其实也很不错，然而为何会在与PS2的大战中未出几招便败下阵来呢？我将我的疑问抛给了坐在我身边的马户，他想都不想便回答道：“世嘉在硬件市场上永远扮演的是一个悲情的角色，每一次它总是冲在最前面，然而却也总是最先倒下的一个。”

“好的梦想制造者，并不一定是好的商人。”后来马户又这样补充道，语气甚是无奈。

后来大家就都上了高三，无数的习题集与练习卷子将我们的生活搅扰得鸡飞狗跳，每个人只能在数理化的重重压迫下苟延残喘。那个时候，游戏之于我们，实在是一个太过奢侈的词语——谁都不去提它，后来竟然也就慢慢忘记了。高考过后的那个暑假，我们全都在试图寻找回一年前的那种狂热，只可惜谁都没有做得很成功。那个暑假里土星人马户也在努力，只不过他的宝贝土星在赋闲了一年之后，光头竟然也就莫名其妙地挂掉了，听任满头大汗的马户同学手舞足蹈地放入一张张游戏软件却依然无动于衷，这个现实让马户同学几乎以头抢地。

虽然马户的土星已然对游戏光盘六亲不认，然而对于VCD却是来者不拒，每每喂给它一张电影竟都能十分畅快地读出来，实在说不出算是什么道理。于是那个夏天我和马户就一起用土星看电影，记得我们看了很多遍吉赛贝·托纳多雷导演的《海上钢琴师》（又名：1900的传奇），影片中那个一辈子没有踏上过陆地的钢琴天才1900最后终于还是和他的音乐，还有他的梦想一起消逝在了海面上，成为了一段传奇。每次看完这部片子，钢铁般坚强的汉子马户就要感叹道：“啊啊，多么可惜，一个为了梦想而生的男人就这样消失了！”

现在想想，其实传说中的1900与最后的土星人马户实在是很像，两个人都是那样固执地守护着自己的梦想，固执到几乎偏执的程度。两个人都抱着自己的梦想在现实主义面前不停地撞墙，撞得咚咚作响满头是包，然而在伤好了之后却依然还是要去撞，依然撞得咚咚作响满头是包……如今距离土星死去也已经有六七年的光景了，六七年固然不算短暂，然而马户却还是没有买过其它主机，没有游戏玩便干脆不玩。总之，多年以前的土星人现在依然还是那个土星人，纵使时光之水哗啦啦地流走，马户同学还是守在土星上不肯说再见，固执得像是一头十分有原则的骡子。

那天偶然逛到了校论坛的电视游戏版，争论三大主机究竟谁是王道这个老帖子居然又一次被人顶了起来。于是随手点开一看，有人说“PS2最高”，有人说“NGC无敌”，还有人说“XBOX一出谁与争锋”，一干人等吵成一团，不可开交。往下翻了好几页之后，突然看到了马户那唤作鲁道夫·锤子的ID冒着被人扒为火星人的危险蹦出来发言说：“一辈子支持土星。”

可惜没人理他。

“我难道真的已经被时光遗弃？”QQ面板上的墨镜硬汉蹦来蹦去，十分迷茫。

我真不知道该怎样去回答他，我承认，那个时候我有些难过。

□文/风印



我们边城游戏人

我们这里是边城，健美的马儿在蓝天青草间奔驰。

我们这里是边城，推开机厅的门仍是清一色的PS，上世纪的“温宁已来闻”。

我们这里是边城，从来没摸过踏实的正版碟。我玩过了PS和PS2几百部游戏，总共也就花了500元。夜深人静总想起周德东的“夜故事”系列，觉得自己做了亏心事，害怕厉鬼找上门啊。不是我不想买不是我买不起，是因为……

还是那句，我们这里是边城。

我们这里是边城，没人跟我聊TV GAME。他们知道魔力宝贝，却不知道ENIX；他们会玩CS，却对光环置若罔闻。他们天天踢“温宁已来闻”，却管那叫实况足球。这些都忍了，忍无可忍的是他们知道“大软”，却不知道“电软”！

不怪他们，游戏在这里宣传得太少，因为我们这里是边城。

尽管我们这里是边城，可是妈妈也算是开明。我玩网游、看泡沫剧，甚至整天看NBA我妈都不管。可是我一旦玩PS2，她就有一千一万个理由叫我停下。有时候真是遗憾，也很迷惑，是什么让家长对TV GAME恨之入骨呢？

我们这里是边城，可是我学习很努力，所以成绩不错。于是妈妈常常劝我以后考军校，混个铁饭碗。我说以后要做自己爱做的事，不能为了衣食无忧就窝窝一辈子，最好能进电软做编辑。我妈就骂我不肖子，说我被游戏给毁了。

PSP就不说了，我们这儿连NDS也是稀有品种，一台炒到一千八。我说老板你把我当猪宰啊。老板说，我们这里是边城。

新概念大赛没进复赛，同学们一半安慰我，一半看热闹。我写了篇有关游戏的文章，自己感动了好几天，可是同学们看完后觉得我写的题材有些非主流，毕竟游戏还是不贴近生活，取悦不了评委。我笑了，告诉他合金装备3里还要吃东西补充体力呢，不吃会挂掉，够逼真了吧。他一楞，说，合金装备是啥东西？

对了，我们这里是边城。

不是说我们边城人有多闭塞有多排斥新事物，只是哪个媒体把我们公平地当成玩家的一分子对待了呢？很多东西因为我们是边城人而错过，我不希望游戏也是这样。小编们知道我们拿到电软的时候有多么开心吗？因为电软，我们这些零若辰星的边城玩家才跟得上时代。

不过，感谢归感谢，质问也是有的，请听题：

我曾经给你们写过不少信呢，不为别的，只是觉得亲手写信会比较郑重，可无论是热切的祝福还是难解的问题至今都杳无音信了（当然不排除邮递员叔叔出现失误）……所以这回也改网上写了，以免再次浪费感情。我希望你们不会因为看到是边城玩家写的信就MISS了，毕竟天下玩家一家人嘛。

我们边城游戏人，还真是群怪人哩。或者说得更大点，不得不承认，现在所有的国内TV GAME玩家在别人眼里都是怪人呢，因为这行当在国内至今仍然经常被看成浪费生命。可是随着神游公司的出现，给了人乘风破浪在此时的感觉。我们热爱游戏的人，应该用理智与热情证明，我们不是始作俑者，而是勇敢无畏的开拓者。

□文/惠风

幕末风华浪士之旅

——侍道系列漫谈



如果有人问我，你最向往什么样的生活？也许我会说，希望有个安稳的工作，一个舒适的家，类似云云的回答。但实际上，我的心中却只会重复这样一个回答，那就是——像侍一样的生活！像侍一样在乱世中按照自己的意志顽强生存下去，虽然这是那个时代的无奈，但恰恰也是最吸引人的地方。然而可惜的是，我们并不出生于那样的年代，但有这么一个游戏，却可以让你跨越时间和空间的阻隔，真正的从精神上成为一个纯粹的侍！它就是——“侍道”系列。

由ACQUIRE公司开发，Spike公司发行的“侍道”系列，从一开始的默默无闻，到如今的略有小成，其间也并不是一帆风顺的。ACQUIRE作为一个规模并不大的公司，由于受到人力，技术和资金方面的制约，开发游戏的工作一直进行得小心翼翼。早在PS时代，该公司就制作了口碑极佳的“天诛”系列的初代和2代。但是由于一些非可抗拒力，天诛的开发权也被其他公司买走。这让本身就处于弱势的ACQUIRE更加陷入被动。但是开发过“天诛”的工作组成员却从未放弃，一个崭新的系列在PS2上蓄势待发了……

一瞬的闪光


↑年轻睿智的远藤琢磨。

当人们还沉醉于2001年众多大作的回味之中时，ACQUIRE公司也在悄悄地制作一款全新类型游戏。其实在天诛的开发权被买走之后，公司的上上下下曾一度陷入低谷，究竟该制作什么样的游戏呢？在否定了多份提案后，社长远藤琢磨凭借着多年积累的游戏制作经验，看中了一篇“描绘武士生活画卷”的策划案。在经过深思熟虑之后，他决定启用原“天诛”开发小组部分成员，全力开发这款新的游戏，而这个游戏则被命名为“侍”。

游戏的故事背景设定在明治十年，当时的日本在经历了明治维新的洗礼以后，人们对新生活充满了希望。但另一方面，由于幕府的倒台，使得武士失去了特权以及能够维持生计的经济来源。除一些声望显赫的武士，其他下层武士都由于种种原因，无法像普通百姓那样去生活和工作，越来越多的人沦为强盗，而更多的则是重新组织在一起去对抗政府。“侍”的主人公所处的“六骨计”正是当时这样大局势的一个缩影。在这里，主人公要周旋于黑生家、赤玉党和政府等多个势力之间。在短短两天的时间里，按照自己的意志去演绎一段“最后之侍”的故事。

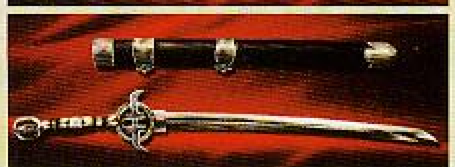
凭借在天诛开发过程中获得的经验，制作小组决定把游戏整体的风格定为“时代剧动作冒险游戏”。游戏中对于主人公的身份和性格都没有直接交代，而是通过繁多的选择分支把这个主动权交在了玩家手中。是善、是恶、或者亦正亦善，这都取决于玩家的内心选择。在此基础之上，制作小组大大强化了剧情的演出。在表现手法上他们采用了剧情同步进行的方式，也就是在同一段游戏时间里，如果主角出现在不同的地点，则会触发完全不同的剧情，这样就让玩家在一次通关后也难以窥到游戏的全貌。为此制作者还特意设计了6个不同的结局，由于游戏主流程不是很长，每一次游戏的时候总可以发现一些新的东西，这就使得游戏具有了无与伦比的带入感让玩家获得一种“有如在欣赏一场精美绝伦的演出”的感觉。

在系统方面，游戏采用了“一对一”的战斗系统，为原本可能会显得单调的战斗方式里注入了新的血液，那就增加了技巧“引”和“崩”的运用。所谓“引”就是在防御的时候躲掉对手的力，使其露出破绽后再发动攻击；而“崩”则是在攻击中运用技巧破坏对手的体势，从而取得进攻的主动权。要知道在过去，从来没有哪个武士题材的游戏作品能够如此细致地再现剑道的神髓。虽然听起来有点复杂，但是在实际游戏中却可通过一些简单的操作来实现。其实做到了上述两个方面后，这个游戏便基本成型了。









不久之后，游戏的导演中西晃史和主策划大桥晴之又相继提出新的建议，他们认为有必要多增加一些其他的要素使得游戏更加耐玩。制作小组经过了数天的讨论，最后决定加入“收集刀剑”的系统，也就是后来我们所知道的“刀藏”系统。此外还追加了种类繁多的刀技、头衔、人物模型、衣服、装饰品等等的收集要素以及名为“侍度”评分系统，这些点子的加入大大丰富了游戏的内容。只可惜由于技术等方面的原因，游戏最终采用了CD-ROM为载体，也使得原本很精彩的创意不得不因此打上些许折扣。想必这也是作为公司负责人的远藤琢磨一再声称这游戏只是个开始，并不算是最完美的形态的原因吧。

在经历过无数次的修改与返工后，一个集合了自由剧情、真剑胜负和刀剑收藏等其他隐藏要素的“侍Samurai”终于在2002年2月7日发售了。虽然FAMI毫不吝啬地为它打出了31分，并对其自由度和精彩创意大加溢美之词，但由于前期的宣传不够到位、加之与“异度传说”等超大作撞车，使得游戏处于被人冷落的尴尬境地。不论怎么说，是金子总会发光的。在游戏发售一周后，人们终于渐渐发现这个看似平常的游戏，在细细品味后却是那么精彩。非线性的故事架构，让人沉浸在武士的世界中留连忘返，体会到的不单是武士显于人前的华丽一面，更多的还有他们不为人知的另一个层面。于是人们不再吝啬赞美，将“日本古代GTA”的头衔授予了它。在游戏发售一个多月后的3月20日，“侍”的销量突破了20万份。为此Spike还与ACQUIRE联合开了一个庆功宴会，会上，远藤琢磨充满自信地说：“首先要为这次的成功干杯，ACQUIRE是一个团结的集体，从‘天诛’开始，我们就在一直不断的努力着，为的就是要把最好的游戏带给大家。而在制作出了“侍”之后，我更有理由相信这并不只是一句口号，请大家在以后的日子里继续支持我们！”

在此之后，Spike又于2003年1月16日发售了“侍完全版”。与原先版本相比，完全版中追加了“明るい未来”、“黑生家团结！”、“高炉概案”、“赤ザコ、馆へ”等新剧情，并对其他原有7个剧情事件进行了细节上的修改与调整。此外在游戏视点角度及人物建模方面也有所改善，而刀的种类、技的数量也都有所增加。完全版除了对应日文之外，也同时对应英文，这让不懂日文的玩家也能融入精彩的故事剧情之中。完整版还收录了“侍”的宣传动画以及“侍2”的制作宣传影像，可说是非常的超值。制作小组所做的这些工作，不仅巩固了“侍1”在人们心中的地位，更为“2代”的推出成功地进行了铺垫。

短暂的成功

2003年10月9日，“侍道2”发售。其实早在“侍”开发的后期，一部分主创人员便开始着手于续作的策划工作了。尽管前代取得出人意料的好成绩让制作小组倍感压力。但由于在制作1代的过程中积累了不少开发经验，因此大部分的工作人员都是抱着十分乐观的态度在努力着。

幕末时代，日本处于剧烈的动荡中。侍2的故事发生在一个远离江户的虚构的镇子"天原"。这里是在锁国政策盛行的江户时代中唯一具有与他国交流的门户性质的地方。在这里，有形形色色的人并且每天都发生着各种各样的新鲜事物。此外，还有很多的因为权利而引起的漩涡……如此复杂的情势中，主人公和世人们之间是什么关系？严厉进行管制的天原奉行所；举止粗暴、折磨贫困的居民的当地流氓组织青门组。在这个阴暗小城市的一角，侍和一个少女相遇了。这名侍，在“天原”看到了什么，做了什么？一切都在你的掌握中。以上这段就是侍2官网上对游戏的故事背景所做的概括了。可以看出，本作的理念和侍1是相同的，把主角放在一个各种矛盾交汇的场所，使得各种人的生活与处世态度都直接的映射到主角身上，从而演绎出精彩的故事。

游戏的导演换成原本在1代负责主程序的土田智裕，而中西晃史则作为游戏的原案策划出现。大桥



晴之亦未参与制作。说实话，这一变更让人感到非常的费解，但随着游戏开发的一步步深入，人们的的疑惑被打消了。游戏完美地继承了1代的精髓，更加强调自由的剧情、真剑比试以及刀剑收集这三个方面，并且增加了很多的细节方面的东西。

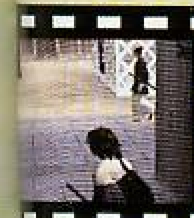
首先，游戏中玩家可去的场所数量大幅增加，而人物的移动方式也由前作的自由切换场景变成了只能在大地图上用光标来选择。这可以说是引发异议最多的改动了。确实，这样一改动，使得游戏的带入感大打折扣，作为玩家，还是不得不逼着自己去习惯。另外，随着场景数量的增加，游戏中也出现了很多的消费场所，如饰品店、道具店、澡堂和风月场所等等的，玩家可以在这里恢复体力或气力。比起前作中前不着村，后不着店，饿了还要从地上拔萝卜吃的窘境要好的多。其次，游戏中引入了时间概念和气力槽，并把两者有机的结合在一起。虽然前作中其实也有着时间的概念，但由于总共时间也只有两天，所以未免会给人一种可有可无的感觉。但是在侍2中，游戏时间一下子加长到了六至十天，如果不好好的把时间划分安排好的话，就会感觉很混乱。因此制作小组把一天分为“未明、朝刻、昼间、夕刻、夜”这五个时间段。而推动时间变化的关键则是新引入的气力槽设定，当你完成了一些随机任务，或者经过了一定的时间后，该槽就会消耗。这时候如果离开场景的话，时间段就会推进了，但如果不及时去休息来补充的话，那就会GAME OVER。这样设定的好处，是可以让玩家自由的支配时间，同时也自然而然的引出了游戏新增的随机任务系统。由于游戏中需要用钱的地方不少，开发人员特地制作了很多的支线任务，让玩家可以从容的去赚钱。游戏中有专门布置任务的NPC，只要去和他们对话就可接到。任务内容也非常的丰富，从找人、找东西这些小事的开始，一直到委托暗杀、镇压抗争、抢劫，或是失物搜索、传达秘密文书等，任务的数量超过20种以上。

最后，战斗系统方面。本作取消了前作中的“崩”，并大幅度削弱了“引”的使用判定，并把“引”细分为两部分。只要根据对手挥刀时的用力方向，在按住R1防御的同时，选择方向键的“前”或者“后”便可以使用出“弹”和“引”。一般来说，对付“突”和“纵砍”使用“弹”，而对付“横砍”则使用“引”。这样就使得刚接触该系列的玩家也能轻松上手。而效果方面，互砍的时候也会有防御或是弹开的现象，逼真程度大幅提升。接着就是架势（构），增加了忍刀的架势、拔刀斋的居和、以及柳生十兵卫的二刀流。可别小看了这三种刀的人气，特别是“居合”，笔者就相当的着迷”。除了一些特殊的刀都会有不同的特殊技巧之外，刀技上共同的项目也被细分成浮空技、防御崩坏、摔（抓）技、体技四大类，这一点倒是和前作相差无几。还有一点比较重要的就是，本作在刀的能力属性上也做了比较大的调整，取消了前



作中刀可以增加HP上限的设定，而新加了一个“质”的设定，刀的“质”会影响到能够强化的次数，例如“3/15”，右方的就是能强化的最大次数，左方的则是现在的已经强化的。一旦到达15的时候，就已经是这把刀的极限了，但是仍然可以继续强化，但是若是失败这把武器就会消失。

总的来说，本作内容还是非常充实的。由于故事的时间发生在“侍1”之前，如果你仔细观察的话，也会发现游戏中一些与前作有联系的地方。如白天在天原神社碰到的小屁，那发型，那声音，根本就是1代中主角刚出场在桥上碰到的恶霸坪内八郎的孩童时期嘛；而在主角家的附近，会碰到一个僧侣，当他为主角看相的时候则说道，日本以后将会没有侍的存在，最后的侍将会出现在六骨汁之类的话；还有诸如铁匠铺的堂岛，道场的铁生等等似曾相识的人。这些细节如丝如缕一般穿插在游戏流程中，让玩过前作的人晃如隔世，那种感觉真是难以言表。而当笔者在习惯了那种移动方式后，毅然选择了做“正义的侍”，在最后保护了曾对自己有一饭之恩的少女小夜后，终于看到了那GOODENDING。游戏中种类繁多的刀，丰富多彩的装饰品和多达10个的结局，却又让笔者再次踏上一条不归路。直到现在，刀还依旧未收集完整，而很多的装饰品也尚未入手。值得开心的是FAMI通给了“侍道2”32分的评价，这也让本作勉强的挤进了金殿堂。而在销量方面，虽然也突破了20万，但却远远未达到ACQUIRE当初内部预估的销量，也可以说，这是它们战









略上的一个失误，面对着与前作接近的销量，心理的落差却越来越大，这种好不叫座的滋味也让ACQUIRE好好尝了一回。

随后，在2004年7月8日，CAPCOM代理发行了《侍2》的美版。由于美版中未增加其他新要素，因此销量平平，直到2004年11月3日的“侍2决斗版”发售后才又激起了人们的热情。因为除了按照惯例追加新剧情，新刀藏和格斗模式外，游戏还附带了一段最新视频。内容就是侍接下去的新作——“西部之侍 活剧侍道”。

由于侍道系列中人物的独特魅力，许多的同人站如雨后春笋一般的出现，这在侍道2推出后更是表现的很明显。同人画，同人小说和COSPLAY都水平非常之高。



冒险的革新

美国西部，一直是游戏领域未能完全开发的宝地。从“侍2决斗版”的附带影像中我们可以了解到一点，那就是新作的舞台将会从古代的日本搬到美国的西部，这个改变真是让人们大跌眼镜了。难道ACQUIRE打算放弃原来已经非常完善的和风风格，而要触及自己未曾涉及过的领域吗？带着疑问来到官网才发现已经更新了很多东西，包括时代背景，人物介绍，新增系统等等。果然，这是一部与原来风格截然不同的作



品，而从游戏类型看来，本作已经完完全全的变成了ACT，这样的革新究竟能给侍道系列带来什么，谁也不知道……

故事的背景设定在19世纪的美国西部，那时淘金热刚刚开始，众多怀着发财梦想的人都涌入到这个荒凉而又神秘的地方。在这片土地上，突然出现了一个侍，一个手持武士刀，身穿大褂的年轻人，他的名字就叫桐生豪次郎。出生在武士之家的他又怎么会出现在这里呢？一切都是为了追寻那个放弃了武士身份沦为西部枪手的哥哥桐生乱堂。究竟是什么打击使得乱堂背弃了原本的武士道信念，甚至背弃了祖国而流浪到异国的荒野？这一切的答案还都需要玩家用自己手中的武士刀来寻找。官网的故事介绍，已经很明确的把游戏的主线描绘了出来，围绕着两兄弟宿命的相遇，游戏将会为玩家带来什么样的新体验呢？

本作的导演，是被远藤琢磨新启用的富中俊秀。在开发日记中他坦言道，其实早在“侍道2”的制作处于佳境的时候，大概是2003年5—6月期间，“西部侍”这个新项目就开始启动了。当时考察了大概10个左右的企划，被否决的有“侍演义”、“侍学院”、“侍妖刀传”、“侍人生”等等……这些规划草案也大都是从计划制订者，设计师和程序编制员那里征集来的创意，而其中一个就是成为本作原案的规划草案，最终把本作定为以动作为主的就是这份草案。面对巨大的改动，其他制作人员都表示头疼，对于游戏的开发难度也表示出担忧。曾任上一作原案策划的中西，在本作担任着监督的工作。对于参加过侍道全系列开发的他来说，虽然对本次的革新表示不太满意，但是还是尽力的去协助富中，从而保证了开发工作的顺利进行。

此外上作的导演士田也作为技术顾问为本作的开发贡献着自己的一份力。就在新老人员的共同努力下，本作终于有了自己的雏形。

终于在经过了1年半的开发后，游戏在2005年的1月1日发售了。这个发售日选的有点意思，正好是恰逢中国的元旦佳节，想必ACQUIRE选择在新年的第一天来发售“西部侍”，也预示着这是一个新的起点。而FAMI通也对新作的创新和改变给出了30分的反应。作为侍系列忠实的爱好者，笔者也当然入手了这款游戏。带着之前流传的种种对新作怀疑的想法，也开始了这次西部之旅。

自由的剧情当然是不可能出现在本作中了，而作为一款动作游戏，剧情部分相对来说总是会显得很单薄，本作亦是如此。故事的主线里也提到了，本作的情节是以兄弟两人的相遇为线索的。在豪次郎寻找哥哥乱堂的过程中，尽管也穿插了一些人物和支线关卡，但总让人觉得有那么点牵强。可能是因为前几作的故事太过精彩的缘故吧。故事的高潮个人觉得出现在兄弟俩对决的那段戏，在经过一场艰难的战斗后，乱堂也终于倒在了豪次郎的怀中，并表明自己仍未放弃武士道信念，并要求豪次郎收回自己的爱刀。什么才是武士道呢？在对决中豪次郎才了解到，那就是武士为了维护自己的名誉，性命随时可化为鸿毛。哥哥是如此的，而自己也是如此的，在这场对决里没有失败者。当然游戏还有很多有趣的人物，如主角的同伴赏金猎人沃夫，还有那个胖胖的警察多纳多尔。说到这警察最后有一段剧情是说他要到日本去学习剑道，仔细一回想，侍1中的那个酒糟头外国人似乎也是叫多纳多尔，这一胖一瘦的两个人，到底是巧合还是恶搞呢？

那么游戏的最大乐趣在哪里呢？那就是“爽快感”。制作者又是如何表现出这样的感觉呢？也许下面两个关键词就能说明问题的。首先是“刀vs枪”，虽然现实中武士刀基本上是无法对抗枪炮的，但在游戏中，主角桐生豪次郎有着超乎常人的反应速度与精准无比的剑术，实现了只存在于许多人心中所幻想的武士刀对枪炮的对决。靠着精确出刀反



弹子弹子弹的技巧，成为了游戏最大的卖点。其实这应该是个比较难掌握的技巧。说通俗点有点类似于“鬼武者”中一闪操作那样，只不过是“鬼武者”是近身的，而“西部侍”则是在远处的。当看到子弹在刀光一闪之后调头去找他主人的时候，那种成就感和爽快感便会真切的体会到。游戏中提供了6大种类刀可以选择，要反弹子弹，新手的话首推下段刀，因为游戏中设定了下段刀只需要防御也能反弹子弹。但笔者则更喜欢使用居合刀，虽然时机比较难把握，但当掌握规律后，你会发现用居合反弹子弹简直帅呆了。另一个关键词则是“达人槽”，在HP下方新增的达人槽，在攻击敌人或者被攻击的时候它都会慢慢的积累，达到满值的时候，玩家就可以发动“连杀”。在这个状态下，主角是无敌的。而我们要做的事情就是不断的去斩杀敌人，在每一次斩杀的时候，如果能在合适的时机按下攻击键，那画面就会瞬间呈血红色，形成“完美斩杀”。这时候达人槽会做少许的恢复，这样“连斩”的状态也能够维持的更久。也就是说，如果你能保证每一刀都是“完美斩杀”，那么，一个关卡的敌人可能就在你的弹指间全部解决了，这种压倒性的爽快感真是前所未有呢。除了上述两方面，游戏还加入了育成要素，主角可以通过升级来提升自己的能力，而刀也可以通过收集每关中杀敌后散落的银币来提升等级，制作者还准备了很多其他的隐藏要素，如有多达23种的刀藏，70多种的装饰品等，等待玩家去一一收集。

总体来说本作还是具备了一定素质的，但由于改变很多东西，如果是“侍1”和“侍2”的爱好者可能接受起来会有点困难。不过笔者倒是认为本作还是非常有趣的，特别是爽快的战斗，比起前代只能强制“一对一”的感觉要强很多。如果ACQUIRE能够把1代的大地图的移动方式，2代超丰富的剧情和隐藏要素，西部侍的战斗系统都揉捏在一起，那肯定将会是一款华丽到掉渣的作品！

侍道，作为一款来自小规模公司的作品，在大作纷飞的PS2上，究竟是一颗流星，还是恒星？它今后的路该如何去走？你不知道，我也不知道。在此就仅以此文聊表祝福吧……

附录01 侍道历代作品发售情况

日期	作品名	FAMI通评分
2002/2/7	侍 Samurai	31分
2003/1/16	侍 完全版	——
2003/10/9	侍道2	32分
2004/7/8	侍道2美版	——
2004/11/3	侍2决斗版	——
2005/1/1	西部之侍 活劇侍道	30分

附录02 游戏中的秘技

侍 Samurai

★生命回复

游戏中按START键进入选刀画面，之后按住L1+L2后不放，输入上、下、上、下、左、右、□，听到一声音效就可以体力全部恢复。

★刀硬度增加

游戏中按START键进入选刀画面，之后按住R1+R2输入右、右、右、右、右、右、右、左、下、上、□，听到一声音效后成功。成功后刀硬度会增加一点（只限装备中的刀）。

★主人公形象变换

选择主人公时将光标停在名字输入处输入L1、R1、L2、R2、L2、R1、L1、左、左、左、左，然后按住R2再按方框。成功后可以任意选择剧情人物当作主角使用。

★全藏刀出现（得到隐藏的刀）

在游戏开始选人时的藏刀画面中输入L1、上、下、R2、左、右、L1、上、下、之后按住L1+L2+R1不放再按□。

★主人公眼神发光

按住R1后左摇杆摇4圈以上后。主人公的眼睛会闪光。然后用R1、○、△、□、×键按住不放后，目光颜色会变。



★万次登场

GP值满2000以上，进入主人公设定画面，名称改为“万次”，这样开始游戏，主人公就会变成万次。

侍 完全版

★生命回复

游戏中按START键进入选刀画面，之后按住L1+R1后不放，输入上、下、左、右、上、下、△。听到一声音效就可以了。体力就会全部恢复。

★刀硬度增加

游戏中按START键进入选刀画面，之后按住L2+R2不放、再输入左、右、左、右、上、上、△。听到一声音效后成功。成功后刀硬度会增加一点（只限装备中的刀）。

★主人公形象变换

选择主人公时将光标停在名字输入光标处输入L1、R1、L1、R1、L2、L2，然后按住R2在按□。成功后可以任意选择剧情人物当作主角使用。

★全藏刀出现

在游戏开始选人时的藏刀画面中输入下4回、右3回、左3回、右1回，听到音效后成功。

侍道2 决斗版

★体力回复

游戏中暂停，按住R1+R2快速输入下、下、上、下、左、右、□

★气力回复

游戏中暂停，按住L1+L2快速输入右、上、下、左、上、下、□

★所持金增加500文

游戏中暂停，按住L1+R2+□快速输入左、右、下、下、上、下、右、右、左、○

★硬度回复（完全版追加）

游戏中在拔刀状态按暂停，按住L2+R1快速输入上、右、右、左、右、左、左、右、下

★店里商品追加

天原地图画面菜单状态下，快速输入L1、R2、L1、R2、L2、R1、○

★开始时角色变更

游戏开始光标在名字那栏时快速输入L1、R2、R1、L2、L1、R2、R1、L2、□听到音效后按十字左或者右。

□文/HADES/a9tg 责编/布塔

附录03 COSPLAY照片欣赏



FANS如此热情，侍道系列受欢迎程度可见一斑。



莎木的8个关键字

实在不知道应该用怎样的语言来切入这篇专题回顾的开篇。究其原因还是因为笔者实在不知道应该如何将莎木这个让人既爱又恨的游戏系列定义。“莎木”这个名字背负着太多的内容。她是一个奇迹，因为她开创一个全新的游戏类型和游戏理念；同时她又是一个毒瘤，巨额的开发费用和惨淡的销量不仅断送了自己的未来，还间接导致了SEGA从此的一蹶不振；但是她同时还是一个希望，莎木精神其实就代表了SEGA精神。SEGA不死，就代表着莎木仍然具有光明的明天。但是，这终究是FANS的一厢情愿……SEGA最近的景况所有人都心知肚明。也许在这样一个历史时期再谈莎木多少有些伤感，但是无论是SEGA还是莎木，她们带给FANS的那些激情和感动是永远不会因时间的流逝而磨灭的，如果在多少年以后，我们再也无法在家用机平台上再次看到那熟悉的四个蓝色字母的时候，我们能否还记得莎木……能否还记得SEGA……能否还记得当初的感动……

莎木系列自诞生以来就受到玩家两种极端的评价。有一部分人说莎木很无聊，现在落得如此窘境也实属正常。还有一部分人将莎木系列奉为神作，其经典地位在业界无人能及。笔者虽然也算是莎木系列的死忠。但是鉴于本作饱受争议的景况，特此摆正心态，以一个普通玩家的角度来重新审视这个业界的传奇系列。其中未免有些错误和偏见，还望广大玩家朋友多多包涵，莎木系列本身就是一个“感”更重于“玩”的游戏，只有全身心的投入进去，才能够体会其中的神韵。

关键字：华&俗

即使用现在的眼光来看，莎木的画面仍然还属中游。这和DC相对强大的机能和AM2研卓越的技术力分不开的。当初SEGA是希望可以将莎木系列打造成可以跟FF、DQ等系列齐名的作品，凭借其为DC的未来发展铺平道路，因此才投入了极大的人力和财力。所以当莎木刚刚发表的时候，大家都被其精美细致的画面所震撼。抛开莎木本身游戏理念的另类，就当时的技术力和DC的图像表现能力，莎木外在的表现还是得到业界的一致肯定的。尤其是在游戏的剧情交代中，拜DC强大的机能所赐，完全3D化的场景人物成为可能，实时的光影效果，各种电影化的运镜相当的专业纯熟。这为游戏增加了不少的感染力。很多还停留在PS时代的玩家会对这样大跨步的进化所感动。但是……游戏终究还是游戏，它不可能具有电影的渲染力，看过莎木电影版的朋友都应该很清楚的感觉到。莎木虽然是电影化，但实际上与真正意义上的电影还有着不小的差距。如果非要用电影的角度来衡量莎



木的话，那么充其量不过是一些表情麻木，肢体语言匮乏的三流演员在诠释着一个二流的黑帮故事。这些终究都要归结于如今家用主机的机能限制上，可以说铃木大师的理念过分的超前了。他利用了一台现实的主机，完成了一部不现实的游戏，从这个角度来看，如果莎木真的是从SS时期就开始策划的，即使SS版不会夭折，出来后也会死得比现在还要惨。

说到俗，肯定有很多人先会指向莎木的剧情。俗，的确是俗。笔者也是这样认为。虽然如今很多人期待莎木3不过是想知道后面的故事而已。整个故事的开篇弄得过分做作，甚至是不太讨好。我相信会有一部分玩家在完成这样一个冗长通俗的开篇后，就会对游戏彻底失去兴趣。但是，莎木系列的精髓在于能够投入，玩家必须要做到可以使自己融入到游戏的世界中，这样的一点一滴的感动才会慢慢的积累起来。如果只是以一个旁观者的角度来玩这款游戏，势必无法体会到莎木的精髓，所以说莎木的故事即使再俗也没多大关系。况且如今莎木的剧情发展不过是冰山一角，虽然现在各大论坛或是杂志媒体都已经将莎木后面的故事天马行空地大侃了一通，甚至感觉铃木裕都要向其讨教。但是谁也不敢说，如果莎木真的有3的话，它的剧情不会让如今这些大预言家们大跌眼镜。俗与不俗都在个人，至少笔者认为，莎木的美在于她的凄惨和平静。如果未来故事的发展真的会来个180度大转弯，可能这种独到的韵味也会随之消失吧……

关键字：情&仇

“如果把莎木制作成一款恋爱游戏的话，也许是个不错的点子。”虽然上面这句话多少有些恶搞的成分，但是莎木中的感情的地位的确是很重。那些围绕在凉身边的人们，已经不再是普通游戏中所谓的NPC。他们扮演着莎木世界中自己的角色，并且都是有血有肉的人物形象。无论是主角，配角甚至是一般的百姓，在游戏中他们都试图尽力的表现着自己的个性与生活。夸张点说，莎木中任何一个出场的角色都有存在的理由和价值。但以上只是理想的说法，在实际游戏中，这样的情形不过是勉强可以达到，要想真的具备就只有借助网络才能够实现。也许前不久传闻出来关于莎木网络版的消息，正是这种思想的一种延伸吧。庞大的人物关系网是莎木的特色，而人物间的关系和感情更是玩家津津乐道的一个话题：原崎对凉的温柔和关怀；福原与凉的手足之情；稻娘嫂对凉的慈爱；贵章与凉的义气；藤芳梅对凉的崇敬和暗恋……等等等等，当然还有我们的女主角玲莎花。虽然目前她与凉的关系还不明朗，但是可以肯定未来他们之间还有很多好戏可以上演（前提是有续作……），毕竟是女主角嘛。

就笔者来说，莎木中最喜欢的角色应该是一章中的原崎望和陈贵章两人。原崎对凉的感情我想傻子都能看得出来，她是那么的了解凉，所以很多话即使凉不说她也能够明白。但是凉真的就不了解原崎的心吗？答案当然是否定的。樱之丘公园里，当原崎希望向凉表达心意的时候，凉的回答是：“现在的我，也不知道应该如何回答。”当得知原崎被TERRY一伙人绑架的时候，凉焦急的赶往17号仓库，此时在他的心中应该有些许的波动吧。而当凉驾车将原崎救回来，原崎紧紧地抱住凉将头依靠在他肩上，直到最后凉亲手接过原崎用心求来的护身符时，他真的就没有一丝感动吗？也许凉和原崎都是个性刚强的人，他们无法在当时的情形下迈出自己艰难

的一步。也许没有父仇在身，凉真的可以跟原崎快乐地在一起吧；也许在凉离开的前一天晚上，神社前假如他可以抱住泪水已经在眼睛里打转的原崎的话，原崎也不会毅然决定离开日本，她已经给凉太多次机会了；但是那终究是假设，如果真的实现了，让女主角去干嘛啊？凉在登上玄风丸时，最后想起的仍然是原崎，这应该是最好的证据，在凉的心中，原崎的位置还是很重的。只不过，现在的他无暇去考虑这些事情罢了。

陈贵章是个个性相当出众的角色，他与凉从认识到熟络时间并不长，但是却结下了深厚的友谊。贵章在一章结束时被砸伤了腿而无法与凉同去香港也是笔者对莎木的几大遗憾之一。贵章对待凉的态度从最开始的事不关己(极力劝阻父亲不要管此事)，到后来暗中帮助困难中的凉，再到结尾时与凉共敌疯狂天使和TERRY后，答应帮助凉去香港。贵章可以说是被凉所感动。外表看似冰冷无情的他却有着火一般热情的心，尤其是他在夕阳下背对着甩给凉的那句话，"如果我是你，也同样会那样做的。"整个人物形象马上凸现出来。这样的台词和运镜才是莎木高人一等的地方！

说了这么多的情才想到仇，其实这也是无奈中的无奈。虽然莎木故事的主线是以复仇为主，但是却在中间插入了大量的情。而凉所谓的复仇又要牵扯到蓝帝的身世。假如人们的推测是正确的，蓝帝就是红秀英的哥哥红紫鸣。那么这样的复仇却不过是又一个悲剧的开始。就笔者看来莎木中的仇不过是为情所服务，而游戏最终想要表达除了那些千丝万缕的人物关系，和夹杂在中间让人心疼的惨局外，情和义的价值也被提到了一个前所未有的高度。这应该是被我们当今的社会所认同的吧。

关键字：实&虚

在莎木刚刚发表的时候，很多地方都被"神话"了，玩家拿到游戏后难免会问："咦，原来是这个样子的啊？"莎木的最初的游戏理念应该就是完全模拟现实，甚至提出了没有主线的论点，当然在后来看来这样的设想是绝对不可行了。但是最开始的很多内容却都没有实现，我相信这和当时的技术力和DC主机机能的限制有关。莎木一章的表现已经基本是极限了。但是我想问，有完全模拟现实这个必要吗？记得铃木大师曾经这么评价过他对莎木的设想，大概内容就是希望玩家可以更多体验在莎木这个世界中生活的感觉。没事的时候去公园练练功，或者跟城镇中的人们聊聊天，再或者去街机厅开上两把摩托。所以游戏才安排了很多"空闲"的时间让玩家自己去"逛"。可以说厂商在场景的设计和制作上花了相当多的心思，玩家如果只是囫囵吞枣地游玩一遍还真是有些对不起厂商的心血。但是铃木大师最大的错误在于混淆了现实与虚拟之间的区别。大部分玩家买来游戏玩，是希望可以通过一个虚拟的世界去体验现实中无法企及的感受和刺激。而莎木中的场景和游戏感受和现实太接近了，本来一天工作学习下来接触得都是类似的东西，回到家里玩的游戏又都是同样的内容，难免会有抵触的情绪，再加上莎木一章在故事发展上的拖沓，很多情节都要靠碰，如果碰不到或是没有攻略做辅助有时就会在一个地方卡死，很长时间都无法通过。这也是一些否定莎木的玩家给出的绝大部分理由。在莎木2中，虽然类似的情况得到了大幅度的改良，但是因为这样的感觉已经深入人心，没有多少人还会再花冤枉钱去买一个自己觉得很无聊的游戏回来尝试，这也是莎木2在销量上大不如前作的原因之一吧。其实就笔者来看铃木的模拟现实的游戏理念并没有什么错，只不过他有些过分依仗自己的技术力了，以为只要做到别人做不了的东西就可以受欢迎。却没有照顾到大部分玩家的游戏心理，可以说莎木从企划的开始就决定了她是一款只适合少部分死忠的游戏。用这样一款用户层如此之狭窄的游戏作为DC的门户，也注定了DC惨淡的结局。

关键字：进&退

莎木2的推出本来是情理之中的事情，但是双周10万的销量却足以让SEGA心寒的，再加上当时DC主机已经停产，SEGA的日子从此越来越不好过。虽然在之后的XB我们看到了美版莎木2的身影，但是同样捉襟见肘的销量让人实在不敢恭维。如果说莎木一章全球120万的销量还能勉强使SEGA保住颜面的话，那么莎木2的完败使得SEGA在短时间内不可能再推出莎木的续作了。难道真是莎木2做得不好吗？就游戏本身来说，莎木2在诸多方面做出了调整，改进了一章中一些备受争议的设计，加快了游戏的进行节奏，增加地图大小，同屏显示人数等等。从表面上看，莎木2应该是全方位的进化，但是如果玩家细细品味就会发现，莎木2已经完全失去了莎木一章的韵味，与其仍然勉强称其为FREE(Full Reactive Eyes Entertainment)，不如说是AVG更为恰当。这应该说是SEGA本身对莎木精神的一种妥协。前文已经提到过，莎木的游戏理念在于模拟现实，且不说这个理念的好坏，莎木之所以会被广大玩家媒体所关注，其标新立异的精神被大家所尊敬，但是我们在莎木2中看到的是被"改良"得面目全非的莎木。虽然只不过是一些细微的调





整，但是却大幅度影响了游戏原有的感觉。一些在一章中显得鸡肋的设定，如拨号电话，家用SS等在莎木2中已经不见了踪影。的确这些设定是有些无聊，但是这正是莎木所要体现的感动－来源于生活的精神。即使莎木2的MINI游戏做得再出色，情节安排得再精彩，但是代入感却大大地降低，如果不能使玩家融入到游戏的世界里，那么这就不是莎木了。的确上面的话可能会使大家觉得我在自相矛盾，一面批评莎木一章中SEGA的保守，过分追求模拟真实，而另一方面又对莎木2的进化嗤之以鼻。其实每一个对莎木有很深感情的人都会了解自己为什么会喜欢上莎木，我只是喜欢走在横须贺狭窄的小路上，看着过往的人群；我只是喜欢在夜深人静的时候独自一人在樱之丘的公园里练功；我更喜欢在闲暇的时候拨通原崎家的电话听到她关切的声音……这是游戏还是生活？当有一天你已经模糊了其间的界限，那么你已经成为一名合格的莎木FANS了。归根到底，莎木的魅力在于她的朴素，而能够体现这种朴素的却只有一章……以上绝对不是在批评莎木2，批评SEGA。毕竟莎木并不是一款让所有玩家都可以接受的游戏，如果仍然固执的坚持一章中的"原汁原味"估计骂声会更多吧。莎木的传奇已经过去，而所谓FREE这种崭新的游戏类型也随着莎木的暗淡而逐渐消失在业界的舞台中。莎木的意义已经远远的超过其本身的价值，即使在多少年以后，我们仍然无法忘记这个传奇般的系列。



□文/GUGU
责编/CLOUD

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表



近日发现一个好游戏——“机甲先锋2”，游戏宏大的场景、精致的机体设定、紧张刺激的剧情以及出色的操作感很吸引人。以前或许也有不少好游戏，因为某些原因而被我们忽略掉了。如果一些东西得来的太过容易的话，我们就不再懂得去珍惜。倒头来，真正损失的还是我们自己。说这些的意思只有一个，就是想提醒大家，时时回望一下过去，其间会有新的精彩也说不定哦！ □责编/布塔

PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
1月27日	角斗士 自由之路	グラディエイター ロードトゥー フリーダム	ACT	ERTAIN
	三洋柏青哥天堂：新海与西会张玉之卵	三洋パチンコパラダイス11 新海とさらば張玉の卵	SLG	IREM
	数码恶魔传说2	デジタルデビル サーガ アバタール チューナー2	RPG	ATLUS
	女孩万岁R15	GIRLSブラボーR15	AVG	角川书店
	女孩万岁R15 DX PACK	GIRLSブラボーR15 DX PACK	AVG	角川书店
	秋之回忆 雨后Vol.1	Memories Off After Rain Vol.1	AVG	KID
	秋之回忆 雨后Vol.1 SPECIAL EDITION（限定版）	Memories Off After Rain Vol.1 SPECIAL EDITION（限定版）	AVG	KID
	IZUMO完全版	IZUMOコンプリート	AVG	Goodnavigate
	NANOBREAKER	ナノブレイカー	ACT	KONAMI
	异兽传说	ラジアータ ストーリーズ	RPG	SQUARE · ENIX
	兽王记-PROJECT ALTERED BEAST-	獣王記-PROJECT ALTERED BEAST-	ACT	SEGA
	比翼 耳朵和尾巴的故事	ぴゅあぴゅあ 耳としっぽのものがたり	AVG	DATAM
	爆炎打！巨人之星II	スロッターUPコア6 爆炎打！巨人の星II	SLG	DORASU
	死亡战人 铁拳：尼娜威廉姆斯	デスバイディグリーズ 鉄拳：ニーナウイリアムズ	ACT	NAMCO
	宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的逆袭	宇宙戦艦ヤマト 暗黒星団帝国の逆襲	AVG	BANDAI
	Rim Runners	リムランナーズ	AVG	FOG
	A.C.E	Another Century's Episode	ACT	BANPRESTO
	ANGEL☆WISH 面对你的笑颜！	エンゼル☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ！	AVG	PIONESOFT
	ANGEL☆WISH 面对你的笑颜！（SPECIAL PACK）	エンゼル ☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ！（SPECIAL PACK）	AVG	PIONESOFT
1月预定	麻将少女	ちゅーかな雀士てんほー牌娘	TAB	GENEX
	麻将少女（典藏版）	ちゅーかな雀士てんほー牌娘（コレクターズエディション）	TAB	GENEX
	FANTASTIC FORTUNE2☆☆☆（三星）	ファンタスティックフォーチュン2 ☆☆☆（トリプルスター）	SLG	GENEX
	钓鱼 奇妙的旅行	川のぬし釣り ワンダフルジャーニー	RPG	MMV
2月3日	激情摔跤6	エキサイティングプロレス6	运动	YUKES
	STAR SOLDER（HUDSON THE BEST）	スターソルジャー（ハドソン・ザ・ベスト）	STG	HUDSON
	淘金者（HUDSON THE BEST）	キューピックロードランナー（ハドソン・ザ・ベスト）	ACT	HUDSON
	必杀柏青哥STATION V8	必殺パチンコステーションV8	SLG	SUN电子
2月10日	龙珠Z3	ドラゴンボールZ3	ACT	BANDAI
	新选组群狼传	新选组群狼传	ACT	SEGA
	真爆走卡车传说 天下顶上决战	真爆走デコトラ伝説 天下頂上決戦	RAC	SPIKE
	草莓百分百	いちご100% ストロベリーダイアリー	SLG	TOMY
	魁！Cromartie高校（HUDSON THE BEST）	魁！クロマティ高校（ハドソン ザ ベスト）	ETC	HUDSON
2月17日	恶魔猎人3	デビル・メイ・クライ3	ACT	CAPCOM
	搏击玫瑰	ランブルローズ	ACT	KONAMI
	新世纪勇者大战	新世纪勇者大战	SRPG	ATLUS
	D1锦标赛	D1グランプリ	RAC	YUKES
	格斗之王2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	FTG	SNKPLAYMORE
	ZODIS	ゾイド	STG	TOMY
	天诛 命运之刻	天誅 ソードオブディスティニー	ACT	MMV
	炸弹人赛车DX	ボンバーマンカートDX	RAC	HUDSON
2月24日	真·三国无双4	真·三国无双4	ACT	光荣
	樱花大战3 巴黎在燃烧	サクラ大戦3 巴里は燃えているか	AVG	SEGA
	Winning Post 7 2005年版	ウイニングポスト6 2005年版	SLG	光荣
	创造我家21	マイホームをつくろう21	SLG	MMV
	告别月夜	ツキヨニサラバ	ACT	TAITO
	梦幻之星 GENERATION 2	ファンタシースター ジェネレーション2	RPG	SEGA
	120日元的春天	120元の春	AVG	INTERCHANNEL
	Def Jam Fight for NY	Def Jam Fight for NY	FTG	EA
	Natural2 DUO 樱花色的季节	Natural2 DUO 桜色の季节	AVG	角川书店
	首都高BATTLE（新）	首都高バトル（新）	RAC	元气
	大战略VIIエクシードEXCEED	大战略VIIエクシード	SLG	SYSTEMSOFT
	必杀柏青哥 V10	必殺パチンコ V10	SLG	SUN电子
	GUISARD REVOLUTION	ガイザード・レボリューション	AVG	KID
	SOL DIVIDE & DRAGON BALZE	ソルディバイド&ドラゴンブレイズ	STG	TAITO
	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
其他	天使之羽—黑之残影—	Angel's Feather—黒の残影—	AVG	GNSoftware
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	死神	BLEACH	ACT	SCEI
	BREAKER	BREAKER	MOACT	TECMO
	Catan	Catan	MOTAB	CAPCOM
	源氏	GENJI	A · AVG	SCEI
	梦幻骑士4 回归	GROWLANSER IV Return	S · RPG	ATLUS
	GUISARD Revolution —想念围绕着我们—	ガイザードレボリューション—僕らは想いを身に纏う—	AVG	KID
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	NANA	NANA	SLG	コナミ
	OZ（暂定）	OZ（暂定）	ACT	KONAMI
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 機動戦士ガンダム(暫定)	ACT	BANDAI
	浪漫沙加—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE · ENIX
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	ACT	KONAMI
	STRIKERS1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	百人斩少女	あずみ	ACT	ESP
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク ザニューナイトメア	AVG	CAPCOM
	伊苏II—来自伊苏的奇迹—	イースII —ワンダラーズ フロム イース— タイトー	RPG	TAITO
	永远的ASELIA—永恒之剑的精神—（暂定）	永遠のアセリア—The Spirit of Eternity Sword—(暫定)	SLG	日本-SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学園ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族計画—心の絆—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア戦記(暫定)	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	絢爛舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队—世界超级警察—	高速機動隊—World Super Police—	RCG	JALECO
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	Enthusia	Enthusia	RCG	KONAMI
	新纪幻想精灵灵魂II	新紀幻想スペクトラルソウルズII	S · RPG	IDEA FACTORY
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	圣灵机2	聖霊機ライブレード2	SLG	ウインキーソフト
	绝体绝命都市2—冰封的记忆—	絶体絶命都市2—凍てついた記憶たち—	AVG	IREM
	我们，一他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	天外魔境III 泪	天外魔境III NAMIDA	RPG	HUDSON
	天星—剑之命运	天星—SWORDS OF DESTINY	ACT	MMV
	汤姆克兰西系列之幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシーシリーズゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBI
	最终幻想7 归来少年	ファイナルファンタジーVII アドベント チルドレン	DMOVIE	SQUARE · ENIX
	幻影王国	ファントム・キングダム	S · RPG	日本-SOFTWARE
	魔法门 毁灭之日	マイトアンドマジックデイ・オブ・ザ・デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	RPG	KID
	叢雲	ムラギリ	AVG	インターチャネル
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER音乐世代	ループシーケンサー（ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	月之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	LEGENDS激斗！圣战	レジェンズ激斗！サーガバトル	RPG	BANDAI
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	狂野历险 四度引擎	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	SCEI
	旺达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
1月27日	赤焰帝国TC	キングダムアンダーファイアTC	ACT	JARECO
	OutRun2	OutRun2	RAC	SEGA
	极限泡泡龙	ウルトラパズルボブル	PUZ	TAITO
	X战警传奇	X-Men Legends	ACT	MICROSOFT
	洛基：传奇	Rocky: Legends	FTG	MICROSOFT
2月17日	星球大战 共和国突击队	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	STG	EA
2月24日	合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
	格斗之王2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	FTG	SNKPLAYMORE
其他	Forza Motorsport	Forza Motorsport	RCG	MICROSOFT
	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
	Kameo	Kameo	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S · RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	ベンチャーソフトウェア
	超级猴子球DS	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	火爆刑事BATTLE STREET	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA

NGC

1月27日	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
2月24日	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
	CHAOS FIELD EXPANDED	カオスフィールド エクスパンデッド	STG	SEGA
4月20日	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	S·RPG	任天堂
其他	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·AVG	EA
	塞尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	大玉	大玉	ACT	任天堂

GBA

1月27日	三国志英杰传	三国志英杰伝	SLG	光荣
	三国志孔明传	三国志孔明伝	SLG	光荣
	加油！躲避球FIGHTERS	がんばれ！ドッジファイターズ	ACT	BANDAI
	侦探 神宫寺三郎 白影少女	探偵 神宮寺三郎 白い影の少女	AVG	MMV
1月发售	大众软件系列 欢乐纸牌20	みんなのソフトシリーズ ハッピートランプ20	TAB	SUCCESS
2月3日	超级机器人大战OG2	スーパーロボット大戦 オリジナル ジェネレーション2	SLG	BANPRESTO
2月10日	鼻毛暗杀拳	ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ融合	RPG	HUDSON
2月17日	LEGENDS 复苏的试炼之岛	レジェンズ 蘇る試練の島	RPG	BANDAI
	LEGENDS 复苏的试炼之岛	レジェンズ 蘇る試練の島（同梱版）	RPG	BANDAI
2月24日	洛克人EXE5 卡奈尔之队	ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル	RPG	CAPCOM
3月10日	目标！甲子园	めざせ！甲子	SPG	TASUKE
	千年家族	千年家族	SLG	任天堂
3月24日	真·三国无双ADVANCE	真・三国無双アドバンス	ACT	光荣
4月发售	THE TOWER SP	THE TOWER SP	SLG	任天堂
其他	超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	遊戯王 デュエルモンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	洛克人ZERO 4	ロックマン ゼロ4	ACT	CAPCOM
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	摇滚大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
	杰作选！大盗伍佑卫门1·2	傑作選！がんばれゴエモン1・2 ゆき姫とマッギネス		
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探偵団 紅眼の魔人	AVG	SUCCESS

PSP

	苍穹之Fafner	蒼穹のファフナー	ACT	BANDAI
1月27日	移动火车模拟+电车GO!东京急行篇	Mobile Train Simulator+電車でGO! 東京急行編	SLG	TAITO
	炼狱 炼狱之塔	炼狱 THE TOWER OF PURGATORY	RPG	HUDSON
1月发售	AI将棋	AI将棋	TAB	MMV
2月10日	波波罗克罗伊斯物语	ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険	RPG	SCEI
2月17日	极品飞车 地下狂飙	ニードフォースピード アンダーグラウンド	RAC	EA
	泰格伍兹PGA巡回赛	タイガー・ウッズPGA TOUR	SPG	EA
2月24日	新天魔界	新天魔界	S·RPG	IDEA FACTORY
	NAMCO博物馆	ナムコミュージアム	ETC	NAMCO
3月31日	永恒传说	T.O.E.	RPG	NAMCO
其他	CRISIS CORE 最终幻想7	クライシスコア ーファイナルファンタジー7	A·RPG	SQUARE·ENIX
	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山脊MAX PSP	山脊MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TOM-K	TOM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	首都高BATTLE	首都高BATTLE	RAC	元气
	三国志	三国志	SLG	光荣
	伊苏 菲比西提之岸	イース ナピシュテムの匣	RPG	KONAMI
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	口袋力量棒球	パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
	战国CANNON	戦国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战柏青哥必胜法系列	実戦パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	新型SLG	新型シミュレーションゲーム	SLG	SQUARE INTERACTIVE
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	GAMES	GAMES	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	捉猴P！	サルゲッチュP！	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！帕青哥宣言	どこでも乐胜！パチスロ宣言	SLG	TECMO
	太鼓达人	太鼓の达人	ACT	NAMCO
	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
	机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	BANDAI
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	火影忍者	NARUTOナルト	ACT	BANDAI
	海贼路飞	ONE PIECE	ACT	BANDAI
	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
	川钓系列	川のぬし釣りシリーズ	SLG	MMV
	牧场物语	牧场物语	SLG	MMV
	东大将棋便携版	东大将棋ポータブル	SLG	每日COMMUNICATIONS
	侦探 神宫寺三郎	探偵 神宮寺三郎	AVG	WORKJAM

NDS

1月27日	捕捉！触摸！耀西！	キャッチ！タッチ！ヨッシー！	ACT	任天堂
2月17日	泰格伍兹PGA巡回赛	タイガー・ウッズPGA TOUR	SPT	EA
2月24日	Another Code 双重记忆	アナザーコード 2つの记忆	AVG	任天堂
	Meteors	Meteors	PUZ	BANDAI
3月10日	PACPICS	パックピクス	PUZ	NAMCO
3月24日	怪蛋英雄	エッグモンスターヒーローズ	RPG	SQUARE·ENIX
	触摸！卡比 魔法的画笔	タッチ！カービィ魔法の绘笔	ACT	任天堂
	发生川濑介事件簿 假面幻影杀人事件	发生川濑介事件簿 假面幻影杀人事件	AVG	元气
3月31日	役满DS	役满DS	TAB	任天堂
4月发售	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
	大盗伍佑卫门	がんばれゴエモン	ACT	KONAMI
其他	任天狗	nintendog	ETC	任天堂
	高级战争	アドバンスウォーズ	SLG	任天堂
	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
	超执刀 Caduceus	超执刀 カドゥケウス	ACT	ATLUS
	气球旅行	バルーントリップ		
	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
	真·女神转生	真·女神转生	RPG	ARLUS
	迷宫	迷宫	PUZ	ARUZE
	小狗DS	お茶犬DS	SLG	MTO
	GT-D RACING	GT-D RACING	RAC	MTO
	大众麻将 健康麻将	みんなの麻雀 健康麻雀	TAB	MTO
	黄金眼	GOLDENEYE	ACT	EA
	战斗员山田一	战斗员山田はじめ	ACT	KIDS STATION
	街道RACING BATTLE	街道RACING BATTLE	RAC	元气
	不可思议的迷宫	不思议のダンジョン	RPG	CHUNSOFT
	LUNAR传说	LUNARルナ	RPG	MMV
	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	体育类游戏	スポーツ	SPG	YUKES
	滑雪小子	スノボキッズ	ACT	ATLUS
	洛克人EXE系列	ロックマンエグゼシリーズ	RPG	CAPCOM
	新RPG	新RPG	RPG	GAMEARTS
	历史SLG	历史シミュレーション	SLG	光荣
	新RPG	ニューRPG	RPG	KONAMI
	汪达尔之心	ワダルハーツ	SLG	KONAMI
	FFCC新作	FFCC新作	RPG	SQUARE·ENIX
	涂鸦王国系列	ラクガキ王国シリーズ	ACT	TAITO
	吃豆	PAC-PICS	ACT	NAMCO
	动物之森	动物の森	ETC	任天堂



新作中共将会有223名武将登场，可使用策略数量也有44种之多。新版并非单纯移植，还包含有原创要素，如“FREE MODE”以及“武将列传”功能。总之，这是一款GBA玩家不能错过的作品！